

# **STUDI ESTETIKA FILM NAGABONAR JADI 2 KARYA DEDDY MIZWAR**

## **TESIS**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat sarjana S2  
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Minat Pengkajian Seni Rupa dan Film



Diajukan oleh :  
**Fajar Aji**  
**498/S2/KS/11**

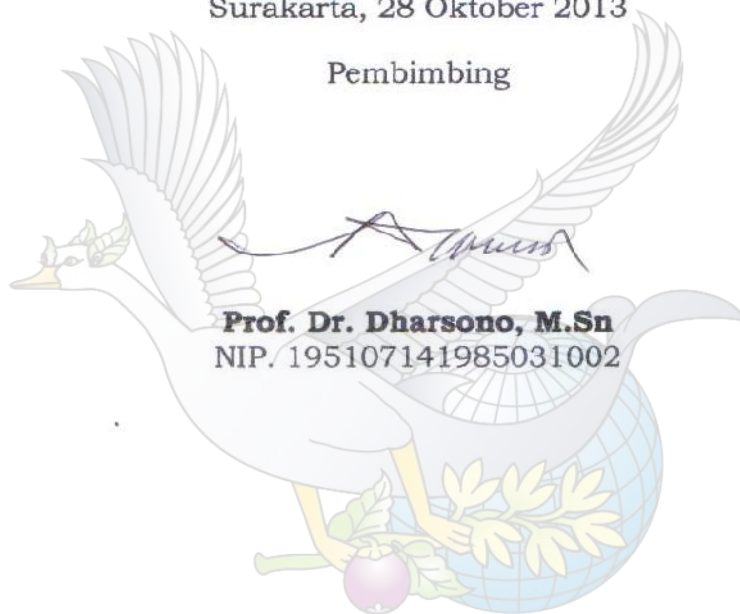
**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)  
SURAKARTA  
2013**

## **PERSETUJUAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Surakarta, 28 Oktober 2013

Pembimbing



**Prof. Dr. Dharsono, M.Sn**  
NIP. 195107141985031002



**TESIS**  
**STUDI ESTETIKA FILM NAGABONAR**  
**JADI 2 KARYA DEDDY MIZWAR**

dipersiapkan dan disusun oleh

**Fajar Aji**  
498/S2/KS/11

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 7 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing,

Ketua Dewan Penguji

  
**Prof. Dr. Dharsono, M.Sn**



  
**Prof. Dr. Sri Rochana W, S.Kar., M.Hum**

Penguji Utama

  
**Dr. Guntur, M. Hum**

Tesis ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Magister Seni (M.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 7 November 2013  
Direktur Pascasarjana

  
  
**Prof. Dr. Sri Rochana W, S.Kar., M.Hum**  
NIP 195704111981031002

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul **"STUDI ESTETIKA FILM NAGABONAR JADI 2 KARYA DEDDY MIZWAR"** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.



Surakarta, 7 November 2013

Yang membuat pernyataan

**Fajar Aji**

## INTISARI

Penelitian ini berjudul “Studi Estetika Film *Nagabonar Jadi 2* Karya Deddy Mizwar”. Film *Nagabonar Jadi 2* merupakan sekuel film *Nagabonar* (1987) yang dirilis pada tahun 2007. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007, struktur dramatik, dan estetika yang dikandungnya.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan pendekatan estetika. Metode pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Film seperti halnya medium seni lainnya yang terwujudkan lewat paduan unsur-unsur pembentuknya, namun film merupakan karya seni hasil satuan kreativitas beberapa seniman yang terlibat dalam proses pembuatannya (*finished product*). Paduan hasil kreativitas inilah yang nantinya memberikan kontribusi keindahan, cita rasa, dan pengalaman estetis. Untuk itu dalam proses memahami elemen-elemen dasar pembentuk film *Nagabonar Jadi 2* menggunakan interpretasi analisis dengan pendekatan estetika Monroe Breadsley. Proses interpretasi melalui tiga tahapan yaitu kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).

Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007 memberikan alternatif sebuah tayangan film yang berbeda, sehingga menjawab kebosanan masyarakat perihal pilihan *genre* yang ada maupun tawaran tema yang disajikan. Struktur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* menata kembali cerita secara keseluruhan menjadi bagian-bagian yang mampu menginformasikan karakter protagonis, antagonis, dan tritagonis yang memainkan perannya, masalah dan tujuan apa yang ingin dicapai, aspek ruang dan waktu yang digunakan dan berkembang menjadi rangkaian cerita secara keseluruhan. Unsur-unsur atau elemen-elemen dasar pembentuk yang ada (naratif dan sinematik) saling berhubungan satu sama lain dalam satu kesatuan sistem yang terstruktur, sehingga menghasilkan sebuah tayangan (audiovisual) yang mampu memberikan kontribusi keindahan, cita rasa, dan pengalaman estetis yang membuat penonton ikut merasakan suasana lucu, sedih, haru, gembira, serta dapat menyerap maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.

**Kata kunci :** film *Nagabonar Jadi 2*, struktur dramatik, estetika.

## ABSTRACT

This research entitled “Studi Estetika Film *Nagabonar Jadi 2* Karya Deddy Mizwar”. The film *Nagabonar Jadi 2* was the sequel of *Nagabonar* (1987) released in 2007. The results of this research aims to explain the existence of the film *Nagabonar Jadi 2* in 2007, the dramatic structure, and its inherent aesthetics.

This research is qualitative research using aesthetic approach. The data collecting method was with the library research, observations, and interviews. Film as well as other art medium has materialized through alloying constituent elements, however film is an artwork of creativity unit results of some artists involved in its creative process (*finished product*). This paired results of creativity is what will contribute to the beauty, taste, and aesthetic experience. Therefore in the process of understanding the basic elements forming the structure of the film *Nagabonar Jadi 2* was using interpretation analysis with the Monroe Breadsley’s aesthetic approach. The interpretation process through three stages ie unity, complexity and intensity.

The results of this research can be known that the presence of the film *Nagabonar Jadi 2* in 2007 provided an alternative of a different film impressions, thus answered the public’s boredom regarding the existing genre choices or the presented themes. The dramatic structure of film *Nagabonar Jadi 2* was reorganizing the overall story into parts capable of informing the protagonist, antagonist, and tritagonis which played its each roles, problem and the goal that wanted to achieve, space and time aspects were used and evolved into a whole series of story. The existing elements or basic forming elements (cinematic and narrative) relate to each other in a single unified system that is structured, thus producing an impressions (audio visual) that are able to contribute beauty, taste, and aesthetic experience which makes the audience can feel the funny atmosphere, sad, emotion, happy and can absorb the intent and purpose that want to be conveyed.

**Keyword:** Film *Nagabonar Jadi 2*, dramatic structure, aesthetic

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah *Subhanahu Wata'ala* atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga tesis dengan judul “Studi Estetika Film *Nagabonar Jadi 2* Karya Deddy Mizwar” diberikan kemudahan hingga dapat terselesaikan. Shalawat dan taslim kepada Nabi Muhammad SAW. *Allahumma shalli' ala Muhammad wa'ala ali Muhammad.*

Berbagai pihak yang telah memberikan motivasi, bantuan, bimbingan, arahan, doa serta saran-saran berharga sejak awal hingga selesai penelitian dan penulisan tesis ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Universitas Jember (UNEJ) selaku lembaga asal pengkaji yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan menempuh jenjang magister di Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Direktorat Pendidikan Tinggi (DIKTI) yang telah memberikan kesempatan melalui Program Beasiswa Unggulan sehingga pengkaji dapat mengikuti jenjang magister di Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Prof. Dr. Hj. Sri Rochana Widyastutieningrum, S.Kar., M.Hum selaku Rektor dan Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

- Prof. Dr. Nanik Sri Prihatini, S.Kar., M.Si., selaku Ketua Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Prof. Dr. Dharsono, M.Sn., selaku dosen pembimbing tesis dan pembimbing akademik yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan serta dukungan dan dorongan untuk dapat menyelesaikan studi maupun karya tulis ini.
- Diucapkan terima kasih pula kepada Prof. Dr. Hj. Sri Rochana Widyastutieningrum, S.Kar., M.Hum selaku ketua dewan penguji dan Dr. Guntur, M. Hum selaku penguji utama yang telah memberikan banyak kritikan dan masukan sehingga dapat menyempurnakan tesis ini.
- Prof Dr. Rustopo, S.Kar., M.S, Prof. Dr. Soetarno, DEA, Prof. Dr. Heddy Shri Ahimsa Putra, Prof. Dr. H Soediro Satoto, Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar. Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar, M.Si., Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar, M. Hum, dosen pada Program Pascasarjana ISI Surakarta, serta para dosen yang tidak sempat disebutkan namanya satu persatu.
- Persembahan khusus diberikan untuk bapak H. Sri Mulyono, ibu Hj. Sri Suparmi, kakakku Retno Wulan dan Purnomo Sidik, serta Isnin Astria Krisma Puri Utami beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dorongan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.



- Rekan-rekan Pengkajian dan Penciptaan Seni angkatan 2011 khususnya rekan-rekan minat kajian seni rupa sebagai teman belajar dan teman diskusi yang baik selama menjalani perkuliahan hingga terselesaikannya tesis ini terima kasih untuk kebersamaannya.
- Semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini dan dalam pencarian referensi yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terimakasih atas dukungannya dalam menyelesaikan tesis ini.

Upaya maksimal dalam rangka penulisan tesis ini telah dilakukan dengan baik, namun dengan keterbatasan waktu yang ada, dan pengalaman penulis yang masih sangat minim, boleh jadi dalam tulisan ini ditemukan sejumlah kekurangan-kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini sangat diharapkan.

Akhir kata semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal kepada mereka yang telah berjasa menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam rangka penyelesaian tesis ini, *Amin Yarabbal Alamin.*

Surakarta, 7 November 2013

Fajar Aji

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
INTISARI	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Kerangka Teori	17
G. Metode Penelitian	33
H. Sistematika Penulisan	44

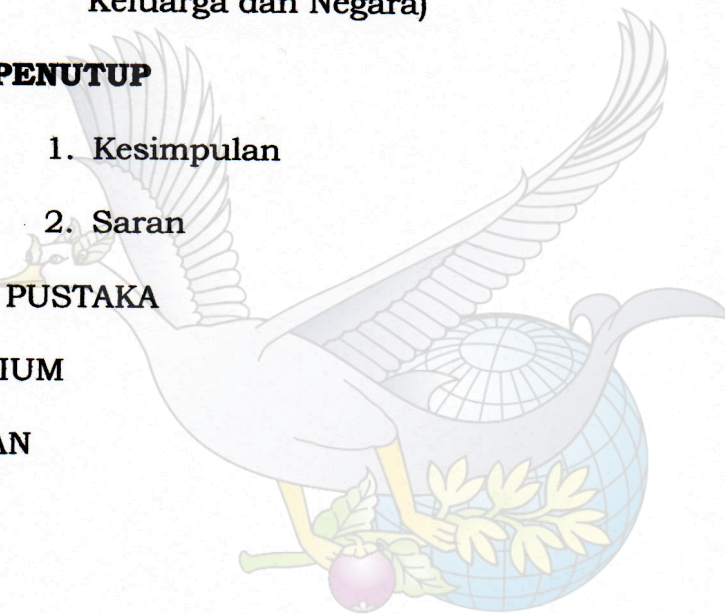


<b>BAB II. KEBERADAAN FILM NAGABONAR JADI 2</b>	46
A. Sekilas Perfilman Indonesia Tahun 2000 – 2006	46
B. Perfilman Indonesia Tahun 2007	53
1. Produksi dan Klasifikasi <i>Genre</i> film Indonesia Tahun 2007	54
C. Fenomena Film <i>Nagabonar Jadi 2</i>	61
1. Gambaran Umum Film <i>Nagabonar Jadi 2</i>	61
a. Sinopsis	62
b. Ringkasan Plot	63
c. Struktur Produksi	68
2. <i>Genre</i> dan Posisi Film <i>Nagabonar Jadi 2</i> Tahun 2007	70
3. Opini Masyarakat	74
<b>BAB III. STRUKTUR DRAMATIK FILM NAGABONAR JADI 2</b>	80
A. Tahap Permulaan	81
1. Pengenalan Karakter Utama dan Pendukung serta Aspek Ruang dan Waktu	82
2. Pengenalan Konflik dan Permasalahan	97
B. Tahap Pertengahan	102
1. Pengembangan Permasalahan dan Anti Klimak cerita	102
2. Kembali Dimunculkannya Permasalahan	113



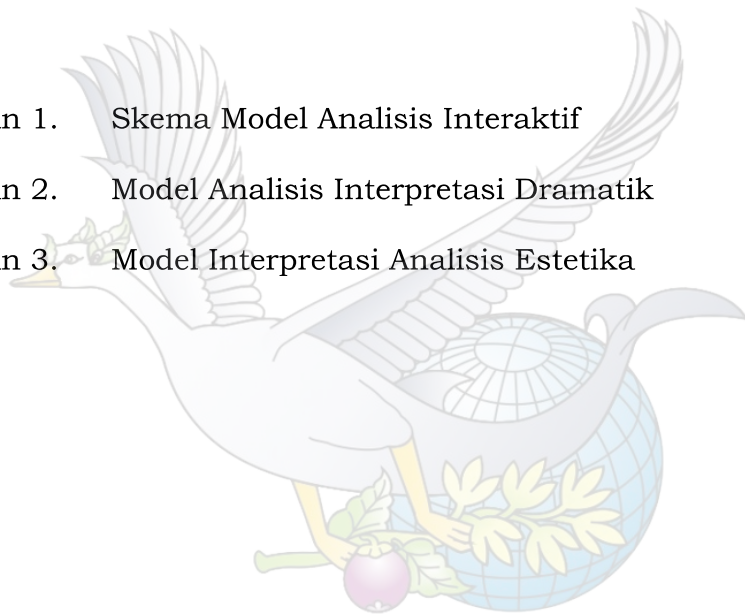
3. Puncak Permasalahan ( <i>climак</i> )	117
C. Tahap Penutupan	123
1. Pemecahan Masalah	123
2. Tujuan atau Akhir Cerita	128
<b>BAB IV. ESTETIKA FILM NAGABONAR JADI 2</b>	137
A. Pengantar	137
B. Estetika Sebagai Pisau Analisis	138
C. Struktur Film <i>Nagabonar Jadi 2</i> Sebagai Konstruksi Membangun Suasana (Emosi/Perasaan) untuk Menyampaikan Maksud dan Tujuan (Pengalaman Estetis)	143
1. Struktur Adegan Nagabonar Pamit (Menggambarkan Hubungan Persaudaraan)	146
2. Struktur Adegan Nagabonar Marah (Menggambarkan Perbedaan Dua Generasi)	153
3. Struktur Adegan Penjelasan Bonaga lewat Monita (Menggambarkan Kekuatan Kasih Sayang dalam Memahami Perbedaan)	158
4. Struktur Adegan Nagabonar Kembali Marah (Menggambarkan Penjajahan Era Kapitalisme)	163
5. Struktur Adegan Penulisan dan Membacakan Surat (Menggambarkan Sikap Kasih Sayang	

Kepada Keluarga dan Negara)	169
6. Struktur Adegan Bonaga Mengungkapkan Perasaan (Menggambarkan Sikap Memahami Perbedaan)	175
7. Struktur Adegan Pembatalan Proyek (Menggambarkan Bentuk Kasih Sayang Kepada Keluarga dan Negara)	181
<b>BAB V. PENUTUP</b>	187
1. Kesimpulan	187
2. Saran	191
DAFTAR PUSTAKA	192
GLOSARIUM	197
LAMPIRAN	199



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.	Skema Model Analisis Interaktif	42
Bagan 2.	Model Analisis Interpretasi Dramatik	43
Bagan 3.	Model Interpretasi Analisis Estetika	43



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Tensi Dramatik Versi Brechtian (Bertolt Brecht)	29
Tabel 2.	Pangsa Pasar Film Nasional	49
Tabel 3.	Produksi dan Klasifikasi Genre Film Indonesia Tahun 2007	54





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Cover Film <i>Nagabonar Jadi 2</i>	5
Gambar 2.	Nagabonar pamit	82
Gambar 3	Nagabonar berdialog dengan Anak-Anak	84
Gambar 4	Nagabonar dan Bonaga ikut bermain bola	86
Gambar 5	Penyambutan Nagabonar dan Bonaga di bandara oleh Ronny, Pomo, dan Jaky	86
Gambar 6	Nagabonar meleraikan perkelahian Jaky dengan kuli jasa angkut barang	88
Gambar 7	Perjalanan dari bandara menuju rumah Bonaga	89
Gambar 8	Bonaga mengutarakan kegelisahannya pada Ronny, Pomo, dan Jaky	92
Gambar 9	Nagabonar ingin tidur dikamar Bonaga	94
Gambar 10	Peresmian pabrik farmasi Bonaga oleh menteri perindustrian RI	96
Gambar 11	Bonaga mengutarakan keinginannya untuk mendirikan resort di perkebunan kelapa sawit	97
Gambar 12	Bonaga minta bantuan Monita	103
Gambar 13	Nagabonar dan Umar mengelilingi kota Jakarta	106
Gambar 14	Nagabonar mengucapkan rasa terima kasih pada	

	Umar	108
Gambar 15	Monita menyampaikan presentasi solusi	109
Gambar 16	Kelanjutan proyek kerja sama antara perusahaan Bonaga dengan orang Jepang	114
Gambar 17	Adegan Nagabonar kembali marah setelah mendengar proyek kerja sama dengan orang Jepang Nagabonar menyuruh Bonaga pergi dari rumah	116
Gambar 18	Nagabonar menyuruh Bonaga pergi dari rumah	118
Gambar 19	Paragraf pertama dialog Nagabonar	120
Gambar 20	Paragraf kedua dialog Nagabonar	121
Gambar 21	Paragraf ketiga dialog Nagabonar	122
Gambar 22	Bonaga kembali dari membacakan pesan di makam Emak, Kirana, dan Bujang di Medan	124
Gambar 23	Nagabonar dan umar di makam ayah Umar	125
Gambar 24	Bonaga mengutarakan cintanya kepada Monita	126
Gambar 25	Nagabonar menyetujui pembangunan resort diperkebunan kelapa sawit miliknya	130
Gambar 26	Upacara bendera	132
Gambar 27	Bonaga membatalkan proyek dengan Jepang	133
Gambar 28	Nagabonar mengungkapkan apa yang dirasakannya kepada Bonaga	134
Gambar 29	Nagabonar pamit di makam Emak, Kirana, dan	

	Bujang	147
Gambar 30	Nagabonar berada di makam Emak, Kirana, dan Bujang	148
Gambar 31	<i>Full shot</i> Nagabonar saat bermonolog	151
Gambar 32	Ekspresi dan gestur Nagabonar pamit di makam Emak, Kirana, dan Bujang.	152
Gambar 33	Bonaga mengutarakan pembangunan resort kepada Nagabonar	154
Gambar 34	<i>Setting</i> suasana rapat perkantoran	155
Gambar 35	<i>Close up</i> ekspresi Nagabonar marah	156
Gambar 36	Monita menyampaikan keinginan Bonaga kepada Nagabonar	159
Gambar 37	<i>Setting</i> suasana presentasi	160
Gambar 38	<i>Close up</i> dan <i>medium close up</i> ekspresi Nagabonar	161
Gambar 39	Bonaga meminta kepastian Nagabonar mengenai penjualan kebun kelapa sawit	164
Gambar 40	<i>Mise en scene</i> suasana rumah makan Padang jam makan siang	165
Gambar 41	<i>Close up</i> dan <i>medium close up</i> perubahan ekspresi Nagabonar marah	167
Gambar 42	Nagabonar meminta Bonaga untuk menuliskan surat sekaligus membacakannya di makam Emak,	



	Kirana, dan Bujang	169
Gambar 43	Perjalanan Bonaga, Rony, Pomo, dan Jaky menuju makam Emak, Kirana, dan Bujang	170
Gambar 44	<i>Point of interest</i> ekspresi Nagabonar meminta Bonaga untuk menuliskan surat	171
Gambar 45	<i>Setting</i> makam Emak, Kirana, dan Bujang	172
Gambar 46	Transisi <i>dissolve</i> ekspresi Nagabonar dan Bonaga	173
Gambar 47	Bonaga mengungkapkan perasaannya kepada Monita	176
Gambar 48	<i>Setting</i> nuansa romantis adegan Bonaga mengungkapkan perasaannya kepada Monita	177
Gambar 49	<i>Point of interest</i> ekspresi kesedihan Nagabonar	178
Gambar 50	<i>Close up</i> ekspresi Monita, Bonaga, dan Nagabonar	179
Gambar 51	Bonaga membatalkan proyek	182
Gambar 52	<i>Setting</i> adegan Bonaga membatalkan proyek	182
Gambar 53	<i>Close up</i> ekspresi Jaky dengan <i>foreground</i> hamparan kertas berjatuhan	183
Gambar 54	<i>Setting</i> ruang tidur	184

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Struktur Fisik Film *Nagabonar Jadi 2*

197



## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi era reformasi telah memberikan kebebasan masyarakat di dalam mengakses informasi tanpa batas. Selain media internet, televisi merupakan salah satu media bagi masyarakat untuk mengakses sejumlah informasi mengenai pendidikan, kesehatan, hiburan, dan pariwisata. Besarnya permintaan masyarakat akan sarana informasi, selain stasiun tv pemerintah, stasiun televisi swasta banyak bermuculan dan berlomba-lomba di dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Maraknya industri pertelevisian, secara tidak langsung menuntut kalangan *entertainer* untuk memberikan tampilan acara yang menghibur dan mendidik. Di samping kalangan tadi, maraknya industri ini juga menuntut peran kalangan perfilman untuk meningkatkan produksi film yang menjadi pasokan hiburan bagi industri televisi nantinya (Ramli dan Fathurahman,2004:4).

Meningkatnya produksi film di Indonesia tidak terelakkan karena kebutuhan masyarakat akan sarana informasi dan hiburan. Persoalan ini selain dikarenakan televisi membutuhkan pasokan tayangan film, perkembangan teknologi juga merupakan

salah satu faktor penyebabnya. Pada tahun 1990an ke bawah, masyarakat di Indonesia yang ingin menikmati media film harus membutuhkan banyak biaya dikarenakan film hanya disajikan di gedung-gedung bioskop, dan itu pun hanya tersedia di kota-kota besar. Oleh karena itu, pada tahun tersebut film merupakan salah satu media hiburan dan sarana informasi yang bisa dinikmati oleh masyarakat tertentu (kalangan menengah ke atas). Keadaan ini semakin terkikis seiring pesatnya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menjadikan masyarakat lebih mudah menikmati film melalui media televisi, DVD dan VCD original maupun bajakan, tidak terkecuali di gedung bioskop sendiri. Mudahnya akses masyarakat dalam mengonsumsi film sebagai media hiburan, pendidikan dan informasi merupakan salah satu faktor kembalinya produktifitas sinema di Indonesia.

Perkembangan teknologi inilah menjadikan persaingan sangat ketat industri perfilman di Indonesia dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat. Banyak kalangan sineas berlomba-lomba memenuhi kebutuhan masyarakat akan sarana informasi dan hiburan melalui media film. Walaupun perfilman di Indonesia pernah mengalami keterpurukan pada tahun 1990an dikarenakan beberapa persoalan, sehingga mengakibatkan sejak tahun 1993 FFI (Festival Film Indonesia) tidak lagi



diselenggarakan, namun keadaan ini tidak berlarut lama. Keadaan perfilman di Indonesia kembali membaik pada tahun 2000 dengan ditandai munculnya film berjudul *Petualangan Sherina* yang diperankan oleh Sherina Munaf, film drama musikal karya Riri Reza dan Mira Lesmana tersebut berhasil menjadi tonggak kebangkitan kembali perfilman Indonesia.<sup>1</sup> Setelah film *Petualangan Sherina*, kembali diproduksi dua judul film yang sukses luar biasa dengan *genre*<sup>2</sup> yang berbeda. Kedua film tersebut adalah film *Jelangkung* (2001) dengan *genre* horor yang disutradarai oleh Jose Purnomo dan Rizal Mantovani dan film *Ada Apa Dengan Cinta?* (2001) dengan *genre* drama yang disutradarai oleh Rudi Soedjarwo. Film *Ada Apa Dengan Cinta* sukses fenomenal hanya dalam tiga hari diputar di Jakarta, film ini telah meraih 62.217 penonton. Dua film ini dianggap sebagai pelopor yang nantinya banyak bermunculan puluhan film-film dengan tema dan *genre* yang sama (Agustinus, 2012:6-7).

Pertumbuhan film di Indonesia terus berkembang, berbagai *genre* film terus bermunculan menghiasi layar bioskop dan televisi di Indonesia. Masyarakat dimanjakan dengan banyaknya pilihan

---

<sup>1</sup> Periksa <http://www.rickyeka.com/perfilman-indonesia-sejarah-perkembangan-situs-review-film.html> (diunduh 7 September 2012).

<sup>2</sup> Genre adalah ragam atau jenis (film) yang ditandai oleh gaya, bentuk, atau isi tertentu, pengelompokan ke dalam genre atau jenis film/program tayangan biasanya tidak bersifat ketat; genre dasar program siaran televisi biasanya terdiri atas program siaran pendidikan, informasi, dan hiburan. Lihat Leli Achlina dan Purnama Suwardi, *Kamus Istilah Pertelevision*, 2011. Kompas, Jakarta. hlm 80.

*genre* film yang diproduksi. *Genre-genre* tersebut antara lain; horor, drama, aksi, anak-anak, komedi, musikal, dan religi. Keadaan inilah yang menjadikan FFI kembali diselenggarakan pada tahun 2004 (Agustinus,2012:8).

FFI kembali diselenggarakan pada tahun 2004 menandakan perfilman di Indonesia kembali bersaing sangat kompetitif dan besarnya perhatian masyarakat pada film nasional. Persaingan tersebut menghadirkan berbagai film yang bervariasi dan mengangkat berbagai macam tema, mulai dari persoalan faktual yang ada di masyarakat, mitos, kisah nyata, sampai menyajikan kembali sekuelnya<sup>3</sup>. Besarnya permintaan masyarakat akan sarana hiburan, pendidikan, informasi dan kebudayaan melalui media film, sampai beberapa film memproduksi kembali sekuelnya.

Berbagai jenis film yang telah diproduksi terdapat beberapa film menghadirkan kembali sekuel sebelumnya. Salah satu di antaranya adalah film *Nagabonar Jadi 2*. Film *Nagabonar Jadi 2* adalah sekuel film *Nagabonar*. Film *Nagabonar* dirilis pada tahun 1987, kemudian sekuelnya dirilis pada tahun 2007 dengan judul *Nagabonar Jadi 2*. Film *Nagabonar* kembali diproduksi sekuelnya setelah 21 tahun kemudian. Perbedaan waktu yang sangat jauh

---

<sup>3</sup> Sekuel adalah kelanjutan dari cerita film sebelumnya.



tersebut tidak membuat film ini kalah bersaing dengan beberapa film yang diproduksi pada tahun yang sama. Film *Nagabonar Jadi 2* justru menjadi salah satu film yang sukses menarik perhatian masyarakat pada tahun 2007. Film ini menjadi film terlaris pada tahun 2007 dengan meraih penjualan tiket sebanyak 2,4 Juta penonton,<sup>4</sup> film *Nagabonar Jadi 2* juga meraih 14 penghargaan dari berbagai ajang festival yang diselenggarakan di Indonesia.<sup>5</sup>



Gambar 1. Cover film Nagabonar Jadi 2  
(Repro oleh: Fajar Aji 2013)

<sup>4</sup> Periksa <http://indoshowbizinsiders.weebly.com/box-office.html> (diunduh 26 November 2012).

<sup>5</sup> 1. Pemenang Indonesian Movie Awards (2008), kategori: pemeran utama pria terbaik, 2. Pemenang Indonesian Movie Awards (2008), kategori: film favorit, 3. Pemenang Festival Film Indonesia (2007), kategori: film terbaik, 4. Festival Film Indonesia (2007), kategori: skenario cerita asli terbaik, 5. Pemenang Festival Film Indonesia (2007), kategori: aktor terbaik, 6. Pemenang Festival Film Indonesia (2007), kategori: aktor pendukung terbaik, 7. Pemenang Festival Film Indonesia (2007), kategori: penata suara terbaik, 8. Pemenang Festival Film Indonesia (2007), kategori: penghargaan khusus untuk penyutradaraan, 9. Pemenang Jakarta International Film Festival (2007), kategori: sutradara terbaik, 10. Unggulan Festival Film Indonesia (2007), kategori: penata artistik terbaik, 11. Unggulan Festival Film Indonesia (2007), kategori: sinematografi terbaik, 12. Unggulan Festival Film Indonesia (2007), kategori: editing terbaik, 13. Unggulan Festival Film Indonesia (2007), kategori: aktor terbaik, dan 14. Unggulan Festival Film Indonesia (2007), kategori: sutradara terbaik.

Prestasi yang diraih film *Nagabonar Jadi 2* merupakan sebuah fenomena yang perlu mendapatkan perhatian. Sekuel film pada tahun 1987 ini mampu menjadi sebuah film yang bisa menarik perhatian masyarakat dan bersaing dengan film-film yang mengangkat tema-tema faktual dan *genre-genre* yang sedang digemari oleh masyarakat. Film *Nagabonar Jadi 2* selain mempunyai nilai komersial, film ini juga mengedepankan kualitas dalam menerjemahkan bahasa tulisan ke dalam bahasa gambar. Penjelasan inilah yang menjadi landasan pemilihan film *Nagabonar Jadi 2* untuk dikaji di dalam penelitian ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah fenomena film *Nagabonar Jadi 2* yang sudah dikemukakan di atas, maka penelitian ini memformulasikan pertanyaan-pertanyaan untuk merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* ?
2. Bagaimana struktur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* ?
3. Bagaimana estetika film *Nagabonar Jadi 2* ?



### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka penelitian film *Nagabonar Jadi 2* bertujuan sebagai berikut.

1. Menjelaskan keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* di Indonesia pada tahun 2007.
2. Menguraikan struktur dramatik film *Nagabonar Jadi 2*.
3. Menganalisis dan memahami estetika film *Nagabonar Jadi 2*.

### D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat umum, dan khususnya dunia perfilman. Manfaat tersebut dapat dibagi sebagai berikut;

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan memberi manfaat dalam rangka memperoleh kejelasan tentang keberadaan film *Nagabonar Jadi 2*, struktur dramatik, dan pengetahuan estetika pada sebuah film melalui riset film *Nagabonar Jadi 2*.
2. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat menambah wawasan terhadap bentuk apresiasi sebuah film khususnya film *Nagabonar Jadi 2*.
3. Bagi dunia keilmuan khususnya bidang film, penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk mengetahui estetika pada

sebuah film serta bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin lebih mendalami film *Nagabonar Jadi 2* maupun film yang lainnya.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Melengkapi data pendukung dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber-sumber data tertulis baik yang berupa buku-buku maupun jurnal referensi yang diterbitkan, antara lain: majalah, skripsi, tesis, dan artikel-artikel yang berkaitan dengan masalah penelitian ini. Selain sebagai referensi, sumber-sumber tersebut sebagai bentuk laporan tentang originalitas ide penelitian.

Zainal Ismail 2009, dalam skripsi Universitas Muhammadiyah Malang yang berjudul “Pesan Nasionalisme Dalam Film Indonesia (Analisis isi pada film Naga Bonar Jadi 2)”. Zainal dalam skripsinya mencoba menguraikan pesan nasionalisme yang terkandung dalam film *Nagabonar Jadi 2*. Ruang lingkup penelitiannya meliputi seluruh adegan yang mengandung pesan nasionalisme pada *shot*, dari setiap kategori yang telah ditentukan. Kategori tersebut anatara lain: 1. Cinta tanah air, 2. Cinta produk dalam negeri, 3. Kepribadian, 4. Kebudayaan, dan 5 Kebangsaan. Zainal Ismail dalam penelitiannya menemukan 55 shot yang mengandung pesan nasionalisme, yang mencapai 44 shot jumlah frekuensi kesepakatan, yang terdiri dari enam kategori. Dari

rekapitulasi frekuensi diketahui bahwa dalam film *Nagabonar Jadi 2* kategori cinta tanah air sebesar 23,4%, kategori cinta produk dalam negeri sebesar 12,6%, kategori kepribadian sebesar 19,8%, kategori kebudayaan sebesar 12,6%, dan kategori kebangsaan sebesar 10,8%. Secara keseluruhan penelitian yang dilakukan oleh Zainal Ismail telah membuktikan adanya jumlah prosentase pesan nasionalisme yang terkandung di dalam film *Nagabonar Jadi 2*. Namun dalam penelitiannya, Ismail menitik beratkan pada isi pesan nasionalisme yang terkandung di dalam film saja. Zainal belum menyinggung film *Nagabonar Jadi 2* sebagai medium seni. Penelitian ini lebih melihat film sebagai medium seni, yaitu membangun unsur-unsur pembentuknya sampai menjadi sebuah struktur yang utuh, struktur dramatik dan estetika film *Nagabonar Jadi 2*.

Dwi Indah Purnama 2009, dalam skripsi Universitas Sumatera Utara Medan dengan judul “Film Nagabonar Karya Asrul Sani dan Film Nagabonar Jadi 2 Karya Musfar Yasin: Analisis Resepsi”. Skripsi Dwi Indah ini menjelaskan mengenai tanggapan penikmat pada kedua film. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskripsi analitik, metode historis dan metode komparatif dengan pendekatan resepsi. Teknik data yang dilakukan adalah seleksi, diklarifikasi, diinterpretasi, dan ditarik



kesimpulan. Dari hasil penelitian, Dwi Indah mendapatkan tanggapan-tanggapan yang sangat antusias dari penikmat mengenai kedua film tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Indah walaupun menggunakan metode yang hampir sama dengan penelitian ini, yaitu interpretasi, namun penelitian ini menjawab rumusan masalahnya dengan mengakumulasi data dari tanggapan penikmat, sehingga perbedaan penelitian Dwi Indah dan penelitian ini terletak pada substansi permasalahan dan perolehan data. Dwi Indah menekankan pada tanggapan penikmat dan informasi kedua film, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada kajian film *Nagabonar Jadi 2* sebagai medium seni.

Antonius Rah Utomo 2010, dalam majalah Montase Buletin Sinema Independen yang berjudul “Nagabonar Versus Nagabonar Jadi 2”. Artikel ini menjelaskan perbedaan dan persamaan film *Nagabonar* dan *Nagabonar Jadi 2*. Hasil analisis memberikan gambaran perbedaan kedua film tersebut pada jarak waktu dan tempat yang digunakan di dalam cerita. Selanjutnya, Antonius juga menjelaskan kejanggalan-kejanggalan yang terdapat pada usia tokoh Nagabonar dan Bonaga. Kejanggalan ini diidentifikasi lewat produksi yang menggambarkan kurun waktu yang jauh berbeda, secara hukum kausalitas, usia tokoh dalam kedua film

tersebut bertentangan dengan hukum kausalitas. Kejanggalan lain terletak pada tokoh Nagabonar dalam sekuelnya sangat menyukai olah raga sepak bola, namun pada film pertama, Nagabonar tidak ada gambaran tentang kepribadiannya yang menyukai olah raga sepak bola. Dengan demikian, kejanggalan inilah Antonius menyatakan: “Hal-hal di atas memang berkesan sepele namun sineas tidak dapat mengindahkannya begitu saja. Setidaknya menjadi masukan bagi para sineas kita jika logika cerita sekuel berhubungan erat dengan film aslinya.” Kemudian Antonius dalam membahas persamaan kedua film ini mengidentifikasi terdapat persamaan pada cerita dan menggunakan nama yang sama, kemudian beberapa moto yang digunakan seperti: “*Apa Kata Dunia*”. Dari pembahasan yang dilakukan oleh Antonius, secara keseluruhan telah membahas esensi persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan pada kedua film. Perbedaan tulisan artikel Antonius dengan penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan. Antonius lebih menitik beratkan kajiannya pada kausalitas cerita sebuah sekuel film. Kemudian penelitian ini mengamati film *Nagabonar Jadi 2* sebagai medium seni.

Dwi Haryanto 2010, dalam tesis Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta dengan judul “Analisis Tekstual Film Laskar Pelangi Karya Riri Reza”. Tesis ini meneliti pesan-pesan yang

terkandung dalam film *Laskar Pelangi*. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Dalam penelitiannya, Dwi Haryanto menemukan pesan-pesan yang terkandung dalam film *Laskar Pelangi*. Penelitian Dwi secara otomatis akan berkaitan dengan bentuk dan struktur dramatik sebuah film. Kedua faktor inilah sebagai landasan di dalam mencari makna sebuah film. Walaupun terdapat persamaan tentang subyeknya, penelitian yang dilakukan oleh Dwi menggunakan teori semiotika dalam mengungkap pesan-pesan yang terkandung dalam sebuah film, sedangkan penelitian ini menggunakan teori estetika dalam menilai sebuah film secara keseluruhan. Kemudian perbedaan lain terletak pada studi kasus film yang digunakan. Dwi menganalisa film *Laskar Pelangi* karya Riri Riza, sedangkan penelitian ini menganalisa film *Nagabonar Jadi 2* karya Deddy Mizwar.

Joseph V. Mascelli, A.S.C. (1987) dalam buku *The Five C'S of Cinematography*. Buku ini membahas tentang ilmu sinematografi, yaitu mengenai kontinuiti, pemotongan gambar atau *cutting*, *close-up*, dan komposisi, serta penyuntingan gambar (*editing*). Buku ini bermanfaat untuk menambah literatur dalam proses menganalisis teknik-teknik pengambilan gambar (sinematografi) yang terdapat di dalam film.



Joseph M. Boggs diterjemahkan oleh Asrul Sani (1992), dalam buku *The Art of Watching Films* dengan Judul *Cara Menilai sebuah film*, Jakarta: Yayasan Citra. Buku ini membahas cara menilai sebuah film dengan menguraikan langkah-langkah dalam melihat medium film dari berbagai sudut pandang, supaya menjadikan penonton lebih tajam, kritis dan lebih kreatif dalam melihat sebuah film. Buku ini bermanfaat sebagai acuan tahapan dalam proses melihat dan menganalisa sebuah film.

Marselli Sumarno (1996), dalam buku *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Jakarta: PT Gramedia. Buku ini menjelaskan langkah-langkah dalam mengapresiasi sebuah film, sehingga kita dapat memposisikan sebagai penonton yang kritis dan pintar dalam melakukan pilihan-pilihan dari tontonan film yang telah menjadi bagian dari lingkungan hidup kita. Begitu juga dengan memilih sebuah film yang mempunyai nilai-nilai yang berguna bagi kehidupan yang memberikan sebuah nilai *edukatif* terhadap masyarakat. Buku ini bermanfaat sebagai acuan mengapresiasi film, sehingga mendorong kita menghargai film-film, baik film dalam negeri maupun luar negeri.

Rudolph Arnheim dalam buku *Film Theory and Criticism* editor Leo Braudry dan Marshall Cohen, (1999). New York: Oxford University Press. Buku ini menguraikan tentang pemikiran-

pemikiran teoritis maupun filsuf film, salah satu diantara mereka adalah Arnheim. Arnheim merupakan salah seorang pertama kali membuka perdebatan bagi ilmuwan maupun filsuf yang mengesampingkan film dari domain seni. Gagasan gestalt sebagai landasan pemikirannya, seperti yang dikembangkan oleh psikologi gestalt, untuk estetika. Pemikiran Arnheim telah memberikan perubahan besar dalam khasanah film untuk mencapai pengakuan sebagai medium seni. Dia melahirkan sebuah gagasan estetika film yang sekarang dikenal dengan estetika era film klasik. Pendekatan teori ini lebih menekankan pada studi film pada era film bisu, di mana teknologi suara belum ikut serta dalam kesatuan struktur sebuah film. Keterbatasan inilah yang menurut Arnheim menjadikan seniman film mampu mengungkapkan ekspresinya. Buku ini menjadi acuan mengenai gambaran sejarah pengakuan film sebagai medium seni pada teori-teori film yang ada mengingat film merupakan medium yang dibangun melalui peralatan mekanis.

Elizabeth Lutters (2005), dalam buku *Menulis Skenario*, Jakarta: PT. Grasindo. Buku ini membahas mengenai langkah-langkah dalam mengaplikasikan sebuah ide ke dalam skenario. Buku ini bermanfaat untuk melengkapi dan mendukung pembahasan struktur dramatik sebuah film.



D.A. Peransi (2005) dalam buku *Film/Media/Seni*, Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-IKJ Press. Buku ini menguraikan sejarah perkembangan teori-teori film dalam kontribusinya terhadap ilmu film, mulai dari pemikiran Arnheim, Pudovkin, Eisenstein, Balasz, Godard, dan Bazin. Selain itu, buku ini juga menguraikan pokok-pokok pikiran estetika film Indonesia dalam format dokumenter maupun cerita. Buku ini menjadi sumber acuan untuk memberikan gambaran sejarah perkembangan teori estetika dan pokok pikiran estetika film di Indonesia.

Katherine Thomson – Jones (2005) dalam buku *Aesthetics and Film*, UK: University of Cambridge. Buku ini menguraikan sejarah teori film dan perjalanan panjangnya dalam berusaha mencari pengakuan sebagai medium artistik, seperti yang telah dilakukan Arnheim, Bazin, Sergei Enstetin, dan Pudovkin. Selain itu, buku ini juga membahas teori-teori yang digunakan dalam studi film seperti Estetika, Author, Montase, Semiotika, Naratif, dan Psikoanalitik. Buku ini menjadi sumber acuan pada pencerapan teori estetika film dan sejarah teori-teori yang dikembangkan.

Rikrik El Saptaria (2006), dalam buku *Acting*, Bandung: Rekayasa Sains. Buku ini memaparkan problem-problem seni peran, baik tahap persiapan seorang aktor untuk memahami

dirinya serta bentuk-bentuk latihan untuk alat ekspresi. Selain itu, buku ini juga menjelaskan beberapa langkah penataan kembali sebuah perjalanan alur cerita ke dalam bagian-bagian. Buku ini bermanfaat untuk menganalisa pembahasan penataan sebuah struktur dramatik dalam sebuah film.

Darsono Sony Kartika (2007), dalam buku *Kritik Seni*, Bandung: Rekayasa Sains. Buku ini membahas mengenai berbagai langkah-langkah menganalisa sebuah struktur pada karya seni. Langkah-langkah tersebut di antaranya; unsur desain, prinsip desain dan asas desain. Ketiga langkah tersebut dijelaskan secara komprehensif di dalam buku ini. Langkah-langkah dalam melihat dan menganalisa sebuah karya seni dalam buku ini bermanfaat untuk membahas dan mengungkapkan struktur sebuah film.

Himawan Pratista (2008), dalam buku *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka. Buku ini menjelaskan dan menguraikan secara komprehensif langkah-langkah dalam memahami sebuah film. Pembahasannya mulai dari unsur naratif sampai unsur sinematiknya. Selain itu, buku ini juga memberikan sebuah penjelasan mengenai struktur fisik sebuah film yang terdiri dari *shot*, *scene*, dan *sequence*. Buku ini bermanfaat untuk mendukung pembahasan unsur pembentuk, struktur fisik, dan alur dramatik sebuah film.

Matius Ali (2011) dalam buku *Estetika Pengantar Filsafat Seni*, Sanggar Luxor. Buku ini menguraikan sejarah perkembangan teori estetika dan para tokoh-tokohnya. Buku ini memberikan gambaran secara jelas mengenai beberapa tokoh yang berpengaruh dalam perkembangan ilmu estetika. Buku ini menjadi sumber acuan untuk memberikan teori-teori dalam sejarah perkembangan Estetika.

Dari berbagai tinjauan pustaka yang telah diuraikan di atas guna membangun perspektif sekaligus laporan originalitas penelitian dalam menganalisis film *Nagabonar Jadi 2* menggunakan pendekatan estetika, sehingga penelitian dengan judul Studi Estetika Film *Nagabonar Jadi 2* karya Deddy Mizwar merupakan ide dan gagasan penelitian yang masih bersifat original.

#### **F. Kerangka Teori**

Penelitian dengan judul "Studi Estetika Film *Nagabonar Jadi 2* Karya Deddy Mizwar" merupakan suatu usaha mengamati sebuah hasil karya seni media rekam (film) menggunakan pendekatan estetika. Estetika merupakan telaah ilmu filsafat (teori) yang mencakup penyelidikan tentang keindahan, prinsip-prinsip landasan seni, pengalaman estetis, proses penciptaan seni, dan penilaian atau refleksi terhadap karya seni (Ali, 2011:1).



Estetika sebagai cabang ilmu dari filsafat, pun dalam perkembangannya menjadi sebuah disiplin ilmu yang mandiri. Permasalahan keindahan menjadi suatu pokok pembahasan bidang estetika seperti pendapat The Liang Gie yang dikutip Nyoman Kutha, objek sasaran estetika meliputi; 1. keindahan secara umum, 2. perbedaan antara keindahan alam dan keindahan seni, 3. keindahan khusus yang ada dalam karya seni, 4. cita rasa, dan 5. pengalaman estetis (2007:32). Dengan demikian estetika merupakan satu disiplin ilmu yang komprehensif untuk diimplementasikan berdasarkan substansi permasalahannya, khususnya yang berkenaan pada sudut pandang kesenian atau keindahan.

Membicarakan film sebagai karya seni dengan sendirinya kita memakai ukuran-ukuran estetika yang umum diterima di dunia seni (Siagian,2006:6). Nilai artistik sebuah film terwujud jika keartistikannya ditemukan pada seluruh unsurnya. Sebuah film memang sebaiknya dinilai secara artistik bukan rasional, sebab jika dilihat secara rasional, sebuah film artistik boleh jadi tak berharga karena tak punya maksud atau makna yang tegas. Padahal keindahan itu sendiri mempunyai maksud dan makna (Sumarno,1996:98), sehingga menikmati sebuah film dapat menggugah perasaan dan intelek kita serta mendorong untuk



mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai pengalaman sampai mana menggugah dan mempengaruhi pandangan hidup kita (Siagian,2006:101). Dengan demikian pendekatan estetika sebagai dasar ilmu menjadi landasan yang kuat dalam menelusuri nilai-nilai estetis film *Nagabonar Jadi 2*, sehingga apa yang telah dirumuskan menjadi pokok permasalahan dapat diuraikan secara komprehensif.

### **Teori dan Estetika Film**

Pertunjukan Edison pada tanggal 23 April 1896 di Music Hall Koster and Bial di New York merupakan hari bersejarah kelahiran bentuk seni paling muda, yaitu film. Setelah hari bersejarah tersebut, film terus berkembang dan banyak dipertunjukkan berbagai tokoh besar seperti: James Stuart Blackton, George Melies, De Forest dan sebagainya, sehingga membumi menjadi medium seni dan komunikasi bagian integral dari kehidupan manusia. Di Indonesia sebagaimana disampaikan oleh Sumarno (1996:85), bahwa film sudah menjadi bagian dari kehidupan modern.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat revolusi besar pada medium film yang semula dalam bentuknya tanpa suara.

*“In the late 1920s, a revolution occurred in filmmaking with the introduction of synchronous sound. Once the sound film was a technical (and commercial) possibility, there was no looking back; indeed, filmmakers and film-goers alike tended to assume that the introduction of sound represented a great improvement to the art form. Why would they assume this? If they were thinking like Rudolph Arnheim, after all, they would assume the opposite. As we know, Arnheim saw the introduction of sound as a further obstacle to creative expression which requires a divergence between film and reality. Given that sound film advocates did not share Arnheim's worries about sound, they must either have given up on film being art or have switched to a new film aesthetic “ (Thomson,2008:16).*

Terjemahannya kurang lebih sebagai berikut: Pada akhir tahun 1920-an, sebuah revolusi terjadi di pembuatan film dengan diperkenalkannya sinkronisasi suara. Pernah dulu film suara adalah sebuah kemungkinan teknis (dan komersial), tanpa melihat ke belakang, memang, para pembuat dan penonton film cenderung berasumsi bahwa pengenalan suara merepresentasikan sebuah peningkatan besar untuk bentuk seni. Mengapa mereka berasumsi seperti ini? Jika mereka berpikir seperti Rudolph Arnheim, bagaimanapun juga, mereka akan berasumsi sebaliknya. Seperti yang kita tahu, Arnheim melihat pengenalan suara sebagai kendala lebih lanjut dalam ekspresi kreatif yang memerlukan sebuah perbedaan antara film dan realitas. Mengingat bahwa suara pendukung film tidak berbagi kekhawatiran dengan Arnheim tentang suara, mereka harus menyerahkan pada film (itu sendiri), baik untuk menjadi seni atau dialihkan ke sebuah estetika film yang baru.

Sebagaimana pendapat Thomson di atas, bahwa kehadiran suara pada tahun 1920-an melahirkan bentuk estetika baru bagi medium film. Perubahan ini mengakibatkan klaim konsepsi estetika Arnheim yang lebih menekankan pada jaman era film



klasik (film bisu) mulai memudar. Dalam rangka mengejar perubahan mekanis yang signifikan pada media film, tahun 1940 hingga 1959 Andre Bazin muncul sebagai tokoh yang kemudian memberikan implikasi teoritis pada revolusi medium film.

*“The fundamental theoretical claim in his writings is that film is distinguished from other art forms by its distinctive capacity for realism, a capacity that derives from the nature of the filmmaking process. With the introduction of sound, filmmakers came to recognize this capacity and exploit it in ever more refined ways” (Thomson, 2008:17).*

Terjemahannya kurang lebih sebagai berikut: Teori fundamental mengklaim dalam tulisan-tulisannya bahwa film dibedakan dari bentuk-bentuk seni lain oleh kapasitas khususnya untuk realisme (menyerupai kenyataan), sebuah kapasitas yang berasal dari kealamian proses pembuatan film. Dengan pengenalan suara, para pembuat film datang untuk mengenali kapasitas ini dan memanfaatkannya dengan cara jauh lebih halus.

Kedatangan suara membuat medium film mencapai bentuknya yang mampu mendekati kenyataan (konsepsi estetika realisme). Akan tetapi, banyak para teoritis film klasik, terutama yang berangkat dari senias seperti Sergei Eisenstein, V. I. Pudovkin, René Clair, dan Alberto Cavalcanti menyatakan bahwa kedatangan suara akan menghancurkan estetika film sebagai bentuk seni visual.

*“They deplored films that employed sound in a slavish, unimaginative way, by matching every sound to its on-screen source. Nevertheless, they admitted that the addition of music, sound effects, and even the spoken word could*

*potentially enhance the power of the film image if (and this is a big "if") most of the sounds were nonsynchronous, that is, detached from their on-screen source. An even better way to add sound was to use it in counterpoint to the image, creating a clash, a felt disparity, between what was seen and what was heard" (Fabe,2004:60).*

Terjemahannya kurang lebih sebagai berikut: Mereka menyesalkan film-film yang mempekerjakan suara seperti halnya budak, cara yang tidak imajinatif, dengan cara mencocokkan setiap suara dengan sumber di layarnya. Meskipun demikian mereka mengakui bahwa tambahan musik, efek suara dan bahkan suara dari kata yang diucapkan secara potensial dapat menambah kekuatan dari gambar film jika (dan ini adalah "jika" yang besar) kebanyakan dari suara-suaranya tidak disinkronkan, artinya, terlepas dari sumber di layarnya. Sebuah cara yang lebih baik untuk menambahkan suara adalah dengan menggunakannya dalam tandingan untuk gambar, menciptakan sebuah bentrokan, sebuah perbedaan yang dirasakan, antara apa yang dilihat dan apa yang didengar.

Kendati demikian, perkembangan jaman beserta munculnya teknologi suara merubah konsepsi estetika film yang telah lama dibangun para teoritisi era film bisu. Perubahan ini disambut orang-orang baru seperti Bazin yang justru beranggapan bahwa, kedatangan suara merupakan gerakan revolusioner yang membawa film menuju bentuk estetikanya yang baru. Pemikiran Bazin diuraikan secara komprehensif yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan judul *What Is Cinema* volume 1 dan 2 oleh Hugh Gray. Salah satu contoh bentuk estetika film setelah kedatangan suara dapat dilihat pada film Howard Hawks's *His Girl*



Friday (1940). Film ini diadaptasi dari tulisan (novel) Broadwaey yang banyak berisikan percakapan (dialog), akan tetapi film ini mampu menjawab bahwa kedatangan unsur suara pada media film justru memperluas kemungkinan kekuatan estetika dan emosional media film (Fabe,1975:62).

Potensi paduan antara gambar dan suara yang diproyeksikan lewat layar datar (bioskop) tersebut menghasilkan sifat khas film yang berbeda dari medium seni lainnya seperti pendapat M.Boggs berikut;

Film adalah sesuatu yang unik, yang dibedakan dari segenap media lainnya karena sifatnya yang bergerak secara bebas dan tetap. Berkat unsur ini, film dapat melangkahi keterbatasan statis lukisan dan hasil seni pahat pada segi keruwetan pikatan daya tariknya dan sekaligus berkomunikasi serentak dengan mempergunakan penglihatan, suara, dan gerak. Film melebihi drama karena memiliki kemampuan ajaib dalam mengambil sudut pandangan yang bermacam-macam, gerak, waktu, dan ruang tak terbatas yang ia timbulkan. Berbeda dari drama panggung, film punya kesanggupan untuk menyajikan suatu arus yang terus menerus dan tak terputus-patah, yang mengaburkan atau mengecilkan transisi waktu dan tempat sambil tetap mempertahankan suatu kejernihan dan kejelasan (Boggs,1992:4-5).

Keunikan inilah yang kemudian tak terbantahkan bagi para seniman film (senias) untuk menghasilkan inovasi-inovasi kreativitasnya. Kristin Thompson dan David Bordwell dalam bukunya *Film History An Introduction* membagi 6 dekade dalam rangka mengklasifikasikan hasil inovasi-inovasi kreativitas senias,

yaitu; 1. awal kelahiran sinema (1880 -1919), 2. akhir era film bisu (1919-1929), 3. pengembangan film bersuara (1926-1945), 4. era pasca perang (1945-1960), 5. sinema kontemporer sejak tahun 1960, dan 6. sinema di era media elektronik. Hasil klasifikasi produksi film sejak kelahirannya (1880 -1919) hingga pada masa sinema di era media elektronik, secara umum dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis film, yakni: dokumenter, fiksi, dan ekspreimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya, yakni naratif (cerita) dan non-naratif (non-cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur naratif. Film dokumenter yang memiliki konsep pengungkapan fakta berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara film fiksi berada ditengah-tengah persis kedua kutub tersebut (Pratista,2008:4).

Dokumenter (Fakta)      —————      Fiksi (Rekaan)      —————      Eksperimental (Abstrak)

### **Naratif dan Sinematik: Sebagai Konstruksi Bentuk Film Fiksi (*Nagabonar Jadi 2*)**

Film merupakan sebuah karya seni yang dibangun melalui unsur-unsur yang dipadukan. Unsur-unsur yang dipadukan tersebut mempunyai karakteristik yang nantinya mewujudkan



sebuah bentuk (*form*). Melihat perkembangan dari segi teori maupun estetikanya, teknologi mekanis mempunyai peranan penting dalam menghasilkan esensi bentuk sebuah film. Hal ini dapat dilihat dua perbedaan yang mencolok ketika bentuk sebuah film dicermati saat sebelum dan sesudah datangnya suara. Oleh karena itu, menjadi sangat esensial untuk mengetahui bentuk film tersebut kaitannya dengan estetika yang dikandungnya.

Film *Nagabonar Jadi 2* merupakan sebuah bentuk film dari hasil paduan antara unsur gambar dan suara. Hal ini dapat diidentifikasi dengan dialog-dialog serta unsur-unsur suara lainnya yang menyatu dalam gambar-gambar yang bergerak menjadi satu kesatuan. Maka dari itu, film ini termasuk dalam kategori jenis fiksi yang memadukan unsur naratif dan sinematik. Himawan Pratista (2008:1-2) dalam buku *Memahami Film*, mengatakan:

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film, dengan kata lain unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah. Unsur sinematik adalah aspek teknis dalam produksi sebuah film terdiri dari *mise en scene*, *sinematografi*, *editing* dan suara. Unsur sinematik merupakan cara atau gaya untuk mengolah film tersebut. Kedua unsur tersebut saling berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film secara utuh.

Kedua unsur di atas merupakan hukum di dalam membentuk sajian film secara utuh. Kedua unsur tersebut saling melengkapi

dan tidak bisa terpisahkan. Dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek teknis pembentuk film (Pratista,2008:1). Oleh sebab itu, tercapainya maksud, tujuan, dan pesan '*meaning*' (estetika) yang ingin disampaikan dalam film cerita, perlu adanya kesinambungan antara unsur naratif dengan unsur sinematik, sehingga menciptakan kekuatan estetika dan emosional media film.

Selain itu, film seperti halnya sebuah literatur yang dapat dipecah menjadi bab, alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik. Himawan Pratista dalam buku *Memahami Film* mengkonsepsikan struktur fisik film sebagai berikut.

**Shot** merupakan unsur terkecil dari film. Dalam novel, *shot* bisa diartikan satu kalimat. Sekumpulan beberapa *shot* biasanya dapat dikelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. **Adegan** adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Adegan-adegan dalam film inilah paling mudah dikenali dan diingat oleh penonton. Kemudian **sekuen** adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa utuh. Dalam karya literatur, sekuen bisa diibaratkan seperti sebuah bab atau sekumpulan bab. Dalam pertunjukan teater, sekuen bisa disamakan dengan satu babak. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang (Pratista,2008:29-30).



Pembacaan struktur fisik dalam penelitian ini merupakan langkah awal untuk mengetahui unsur-unsur yang terlihat secara fisik dalam sebuah film. Unsur-unsur *shot*, adegan, dan sekuen merupakan satu kesatuan yang membentuk sebuah film. Dengan memahami struktur fisik serta unsur pembentuk film inilah sebuah langkah memudahkan proses analisa bentuk sebuah film (*Nagabonar Jadi 2*) dengan pendekatan estetika.

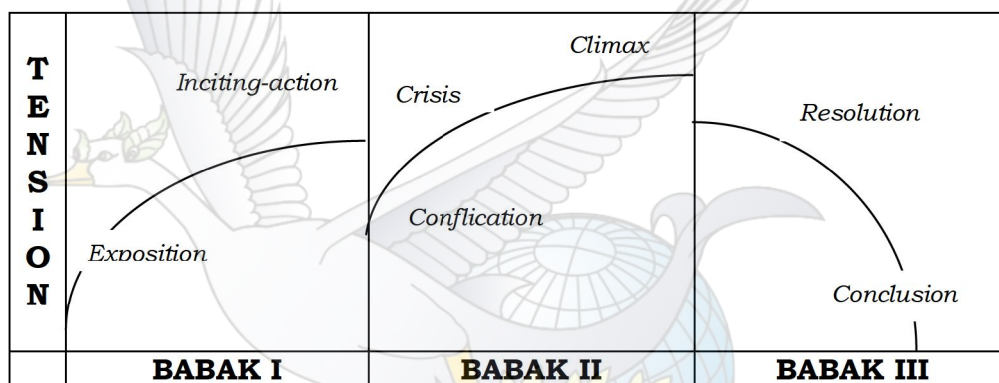
### **Teori Dramatik**

Struktur dramatik adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur-unsur plot. Fungsi struktur dramatik sebagai perangkat untuk lebih dapat mengungkapkan buah pikiran pengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton ke dalam ceritanya (Saptaria, 2006:25). Teori dramatik Brechtian (Bertolt Brecht) yang dikutip Rikrik dalam buku *Acting* bahwa struktur dramatik terdiri dari 7 tahapan, yaitu *exposition*, *inciting-action*, *confliction*, *crisis*, *climax*, *resolution*, dan *conclusion*.

- *Exposition*: bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan penjelasan dan keterangan mengenai tokoh-tokoh cerita, masalah-masalah yang sedang dilakoni, tempat dan waktu ketika cerita berlangsung.

- *Inciting-action*: sebuah peristiwa atau tindakan yang dilakukan seorang tokoh yang membangun penanjakan aksi menuju konflik.
- *Conflication*: pengawatan yang merupakan kelanjutan dan peningkatan dari *exposition* dan *inciting-action*. Pada bagian ini salah seroang tokoh cerita mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu. Walaupun dibayang-bayangi oleh ketidakpastian, keteguhan sikap sang tokoh ini tidak menyurutkan niatnya. Dengan demikian, timbul kegawatan-kegawatan yang saling bertubrukan dengan tokoh lainnya. Pertentangan ini diusung setelah masing-masing menceritakan jati dirinya sehingga peta konflik antar tokoh mulai terlihat.
- *Crisis*: berkembangnya suatu tindakan menuju klimaks. Artinya benih-benih kegentingan konflik antar tokoh mengemuka menjelang *climax*.
- *Climax*: merupakan tahapan peristiwa dramatik yang telah dibangun *conflication*. Tahapan ini melibatkan pihak-pihak yang berlawanan untuk saling berhadapan dalam situasi puncak pertentangan. Bentrokan tersebut mempertaruhkan nasib para tokoh juga merupakan momen yang paling menentukan bagi mereka untuk tetap eksis atau tersingkir. Wujud konflik yang sudah terbentuk tadi, kini mengalami konkritisasi menuju puncaknya.

- *Resolution*: bagian struktur dramatik yang mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapat solusi atau pemecahan.
- *Conclusion*: tahapan akhir dari perjalanan struktur dramatik, di mana nasib para tokoh mendapatkan kepastian. Bisa berupa pesan moral dari peristiwa-peristiwa yang terjadi. (Saptaria,2006:26-27)



Tabel 1. Tensi Dramatik  
Versi Brechtian (Bertolt Brecht)

Pembagian kembali sebuah cerita ke dalam 7 tahapan seperti tabel tensi dramatik di atas merupakan usaha menata struktur dramatik dalam cerita (fiksi). Kepandaian bercerita, baik yang dipraktekkan dalam cerita pendek, novel, drama atau film, selalu bertumpu pada struktur dramatik yang kuat, yaitu penataan bagian-bagian secara logis dan estetis untuk menghasilkan dampak emosional intelektual dan dramatik yang maksimum (Boggs,1992:4). Untuk itu perlu adanya pembacaan



pola struktur naratif guna mengetahui alur dramatik yang dikembangkan di dalam film *Nagabonar Jadi 2*. Pola struktur naratif dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yakni, permulaan pertengahan, serta penutupan. Melalui tiga tahapan inilah karakter, masalah, tujuan, aspek ruang dan waktu masing-masing ditetapkan dan berkembang menjadi alur cerita (dramatik) secara keseluruhan (Pratista,2008:44-45).

### **Teori Estetika**

Dalam menilai paduan unsur-unsur artistik (estetika paduan gambar dan suara) yang mempunyai maksud, tujuan, dan pesan di dalam objek-objek estetis sebuah film, penelitian ini menggunakan teori estetika yang disesuaikan dengan ekspektasi hasil yang diinginkan. Untuk mendapatkan jawaban estetika yang dibangun film *Nagabonar Jadi 2*, pisau analisis menggunakan konsepsi estetika Monroe Breadsley. Bahwa suatu karya seni harus memberikan suatu pengalaman estetis atau pengalaman yang memiliki sifat estetis dan nilai estetis (Cooper,2002:42). Nilai Estetis menurut Breadsley yang dikutip Matius Ali dalam buku *Estetika Pengantar Filsafat Seni*:

Nilai Estetis, menurut Breadsley adalah nilai potensial karya seni serta objek estetis yang serupa untuk mengusahakan pengalaman, yang lewat pengenalan, secara khusus melibatkan perhatian yang terfokus kuat pada sebuah objek estetis; suatu perasaan terbatas dari masalah-masalah di



luar objek tersebut; efek estetis yang lepas dari tujuan-tujuan praktis; suatu rasa menjalankan kekuatan untuk mencipta; serta integrasi sang diri dan pengalaman-pengalamannya. Objek-objek yang memiliki nilai demikian, memberikan pengalaman dengan nilai estetis. (2011:219)

Konsepsi Breadsley tentang karya seni sebagai obyek estetis yang memberikan pengalaman merupakan suatu pandangan penganut instrumentalisme. Penganut ini menyatakan bahwa seni bertujuan untuk membantu manusia. Seni digunakan sebagai alat (*instrument*). Film merupakan bentuk estetis yang diciptakan dalam rangka merefleksikan tujuan dari pembuatnya. Tujuan-tujuan tersebut bisa berupa hasil industri (barang dagangan), hasil cipta kebudayaan, dan alat komunikasi massa, sebagai alat propaganda, politik, penerangan dan pendidikan (Ismail,1986:67). Sebagai contoh, film-film produksi studio Hollywood yang menyajikan gambaran manusia 'super hero' merupakan sebuah alat propaganda dan alat politik. Film-film tersebut secara tersirat menunjukkan jati diri negara pembuatnya sebagai sebuah negara super hero di antara negara belahan dunia lainnya (Ismail,1986:48-49).

Konsepsi seni (film) sebagai sebuah *instrument* seperti yang sudah diilustrasikan di atas, Breadsley menawarkan langkah-langkah untuk menganalisa bentuk karya seni yang berhasil. Monroe Breadsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism*

yang dikutip Dharsono menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri yang dimaksudkan ialah:

1. Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
2. Kerumitan (*complexcity*) benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
3. Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh. (Dharsono,2007:63)

Ketiga ciri di atas merupakan unsur yang harus melekat pada bentuk estetis. Ketiga unsur tersebut merupakan satu kesatuan dalam membentuk sebuah bentuk estetis yang mempunyai kualitas tertentu dan memberikan suatu pengalaman tertentu. Sekali lagi, bahwa karya seni yang berhasil mengundang serta mempertahankan kesatuan, intensitas serta seluruh artistik

otentik yang bertujuan untuk mencapai tujuannya (Eldrige,2004:60).

Penjabaran beberapa teori serta landasan pemikiran di atas digunakan untuk menjawab rumusan permasalahan penelitian berjudul "Studi Estetika Film *Nagabonar Jadi 2* Karya Deddy Mizwar". Rumusan masalah pertama menggunakan riset etik dan emik untuk mendeskripsikan keberadaan film *Nagabonar Jadi 2*. Rumusan masalah kedua menggunakan analisis interpretasi dengan pendekatan teori dramatik Brechtian (Bertolt Brecht) untuk mendeskripsikan struktur dramatik film *Nagabonar Jadi 2*. Rumusan masalah ketiga menggunakan analisis interpretasi dengan pendekatan estetika Monroe Breadsley untuk mendeskripsikan estetika film *Nagabonar Jadi 2*.

#### **G. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Moleong (2006:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang mempunyai tujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian, misalnya pandangan, motivasi, tindakan yang logis dilakukan secara holistik dan dengan menggunakan cara mendeskripsikan subjek ke dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Dalam proses penelitian dengan metode kualitatif tersebut tentu membutuhkan teknik



pengumpulan data untuk mendukung penelitian yang dilakukan.

Tjetjep Rohendi Rohidi (2011:180) dalam bukunya *Metodologi Penelitian Seni* mengatakan:

Dalam memperoleh data seni dan pendidikan seni ada tiga aspek yang mendasar dari pengalaman-pengalaman manusia yang harus diperhatikan, yaitu: (1) karya seni yang dicipta atau diapresiasi, (2) apa yang diketahui oleh orang atau mereka yang terlibat dalam kegiatan seni, dan (3) apa yang dilakukan mereka dalam peristiwa dan lingkungan pada satu masa dan tempat tertentu.

Pernyataan Tjetjep Rohendi Rohidi di atas akan digunakan sebagai ruang lingkup proses mencari data untuk menyusun dan mendeskripsikan subyek penelitian ke dalam bentuk kata-kata dan bahasa, untuk itu berikut beberapa langkah cara pengumpulan dan proses menganalisis data untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

## **1. Sumber Data**

Penelitian ini dalam proses pengumpulan data terdapat dari berbagai sumber, antara lain:

### **a) Dokumen**

Film *Nagabonar Jadi 2* sebagai sumber data utama dalam penelitian ini. Objek penelitian diambil dari format *Video Compact Disc (VCD)* yang diproduksi dan didistribusikan

dalam bentuk VCD dan DVD. Sumber Data tersebut dijelaskan dalam bentuk audio visual yang berupa rangkaian cerita yang utuh dari awal hingga akhir diwujudkan ke dalam adegan-adegan yang saling berkesinambungan. Dari adegan-adegan yang terdapat di dalam sajian film tersebut dianalisa dan diinterpretasi dengan kerangka teori yang sudah dijelaskan di atas untuk mengetahui struktur dramatik dan estetika dalam film *Nagabonar Jadi 2*.

#### **b) Sumber Pustaka.**

Sumber pustaka di sini berupa buku, surat kabar, skripsi, tesis, jurnal, dan laporan penelitian, serta sumber elektronik berupa berbagai informasi dari internet. Sumber pustaka digunakan sebagai data penunjang untuk melengkapi atau membandingkan dengan berbagai informasi yang ada di dalam film, baik terkait dengan teks adegan, dialog maupun keberadaan film *Nagabonar Jadi 2*.

#### **c) Narasumber**

Narasumber digali informasinya sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah pengamat dan praktisi film. Pengamat yang dimaksudkan di sini adalah orang-orang

yang mempunyai kompetensi di bidang film. Data dari narasumber pengamat dan praktisi ini berupa pandangan-pandangannya tentang persoalan kebudayaan, politik, ekonomi yang mempengaruhi pertumbuhan film di Indonesia, khususnya mengenai keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007. Informasi dari pengamat disini sebagai data primer untuk menjawab keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu: studi pustaka, dokumentasi, dan wawancara. Dengan ketiga teknik pengumpulan data tersebut diharapkan mampu menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. ketiga hasil dari teknik pengumpulan data tersebut diharapkan saling melengkapi dan mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan di dalam penelitian ini.

### **a) Studi Pustaka**

Studi pustaka bertujuan untuk mencari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek penelitian yang dapat menunjang memecahkan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan. Tulisan-tulisan yang telah ada sebelumnya



dijadikan sebagai referensi di dalam penulisan penelitian ini. Studi pustaka diprioritaskan pada buku-buku di antaranya buku perfilman, estetika, buku drama, jurnal, tesis, disertasi dan laporan penelitian.

Langkah-langkah dalam memilih sumber pustaka untuk di studi dalam penelitian ini dengan cara mengelompokkan konten isi referensi yang sesuai dengan obyek kajian. Kemudian hasil referensi yang sesuai dengan obyek penelitian akan direview untuk mendapatkan data penunjang sesuai dengan kebutuhan. Data yang berkaitan dengan sasaran penelitian digunakan sebagai data untuk memperkaya landasan pemikiran dan dapat dijadikan acuan analisis obyek kajian.

#### **b) Dokumentasi**

Pengamatan dilakukan secara menyeluruh pada film *Nagabonar Jadi 2*. Proses pengamatan ini difokuskan pada penuturan teks film dan bagaimana estetika yang dibangun melalui unsur-unsur pembentuknya. Untuk mencapai hasil pengamatan yang diinginkan, berikut beberapa langkah yang dilakukan.

1. Mencermati unsur naratif dan sinematik dengan cara menonton berulang-ulang.
2. Menuliskan struktur fisik dengan memecah satu jalinan cerita ke dalam segmentasi sekuen, adegan, dan *shot*.
3. Menuliskan penyusunan struktur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* sekaligus menentukan adegan yang mewakili setiap tahapan *exposition*, *inciting-action*, *confliction*, *crisis*, *climax*, *resolution*, dan *conclusion*.
4. Mencermati kandungan nilai estetis di dalam adegan yang telah ditentukan.

Teknik pengumpulan data di atas untuk mendapatkan informasi kualitatif dari beberapa sumber yang berkaitan dengan rumusan masalah. Data hasil studi pustaka dan dokumentasi terhadap dokumen DVD/VCD film *Nagabonar Jadi 2* dianalisis untuk mendapatkan keterangan dan informasi serta menjawab permasalahan yang dirumuskan dari Studi Estetika Film *Nagabonar Jadi 2* karya Deddy Mizwar.

### **c) Wawancara**

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena

tindakan atau peristiwa yang terjadi masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir ke tempat kejadian itu (Tjetjep,2011:208). Oleh sebab itu, pentingnya wawancara dalam penelitian kualitatif sangat dibutuhkan, karena penelitian ini membutuhkan sebuah data yang bersifat empiris dari suatu kejadian yang dialami oleh sebagian orang tertentu. Dalam konteks penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mendapatkan data tentang pendapat-pendapat pengamat dan praktisi film mengenai keberadaan film *Nagabonar Jadi 2*.

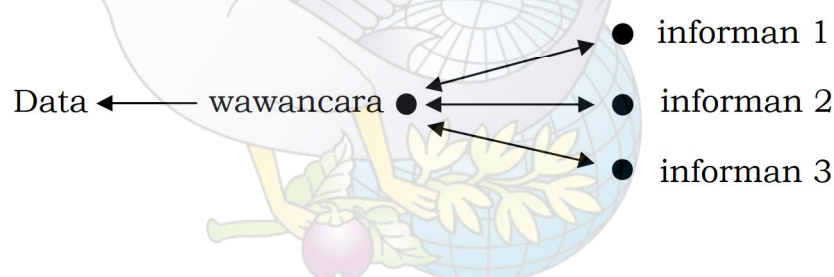
Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tokoh. Wawancara tokoh merupakan sebuah tindakan wawancara khusus yang memfokuskan pada tipe informan khusus (Tjetjep,2011:212). Teknik ini digunakan karena dalam penelitian ini membutuhkan orang-orang khusus yang mengetahui secara pasti mengenai proses cipta karya seni khususnya film, serta beberapa tokoh yang benar-benar memahami tentang film.

Narasumber utama yang dijadikan informan penelitian ini adalah pengamat film seperti orang *expert* atau dosen TV dan Film yang digunakan sebagai informan sumber utama untuk menggali data yang dibutuhkan. Wawancara yang



dilakukan dari berbagai pihak ini untuk mendapatkan data keadaan industri perfilman Indonesia tahun 2007 sebagai pendukung data munculnya film *Nagabonar Jadi 2*, sehingga mendapatkan jawaban yang komprehensif.

Informasi yang terdapat dari hasil wawancara sangat beragam karena terdapat lebih dari satu narasumber. Untuk mendapatkan jawaban yang komprehensif dari hasil reduksi data, digunakan teknik triangulasi sumber data (Sutopo, 2006:93). Berikut diagram teknik triangulasi data yang dimaksud.



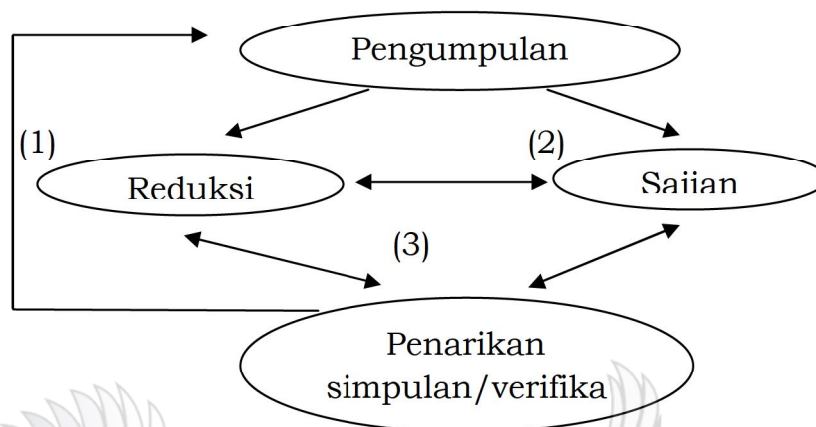
### 3. Analisis Data

#### a. Analisis Interaktif

Pengolahan data-data dari hasil studi pustaka dan wawancara menggunakan teknik analisis interaktif dengan menggunakan tiga variabel. Langkah yang dilakukan adalah mereduksi data. Data yang didapatkan dari hasil studi pustaka dan wawancara diuraikan secara rinci. Selanjutnya seluruh data yang

dikumpulkan diringkas, dipilih, dan dipusatkan pada pokok kebutuhan, kemudian dicari bagian-bagian pokok dan bentuk-bentuknya. Proses reduksi data berlangsung secara terus menerus terhadap data-data studi pustaka dan wawancara sepanjang penelitian membuat ringkasan dari data lapangan. Prosedur kerja dari analisis interaktif adalah tidak linear dan cenderung merupakan lingkaran kerja. Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis proses selektif, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data dari catatan lapangan. Sajian data merupakan suatu analisis kedua dan rakitan organisasi informasi. Deskripsi dalam bentuk narasi lengkap disusun secara logis dan sistematis, jika dibaca mudah dipahami. Sajian data berupa narasi mengenai berbagai hal yang terjadi dan ditemukan di lapangan, sehingga memungkinkan untuk menganalisis berdasarkan pemahamannya.

Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan untuk memberi kesimpulan yang komprehensif dan bisa dipertanggungjawabkan. Model analisis interaktif dapat digambarkan sebagai berikut.

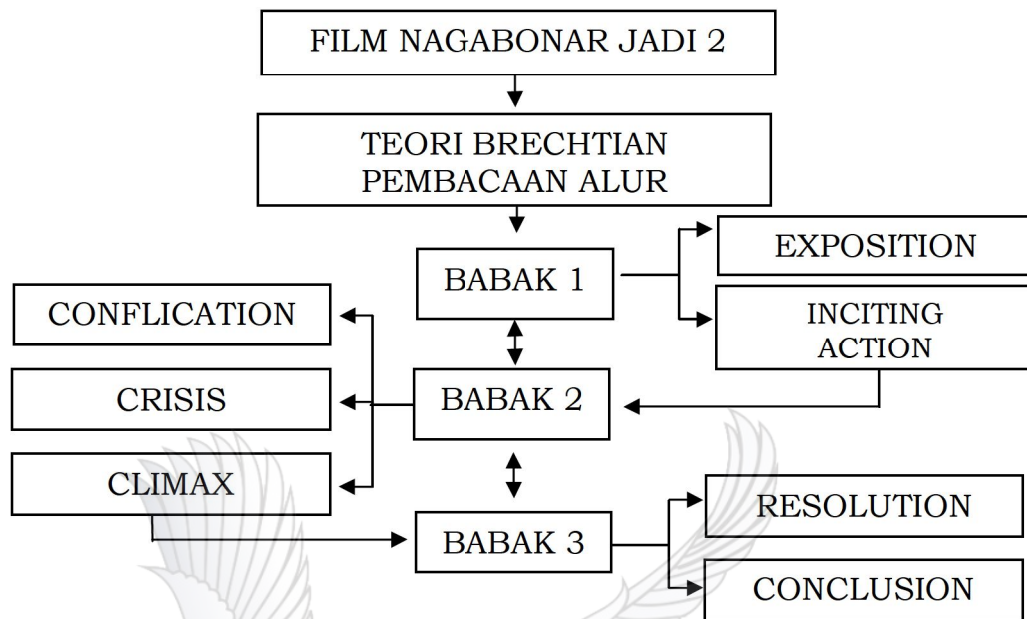


Bagan 1. Skema Model Analisis Interaktif (Sutopo, 2006:120)

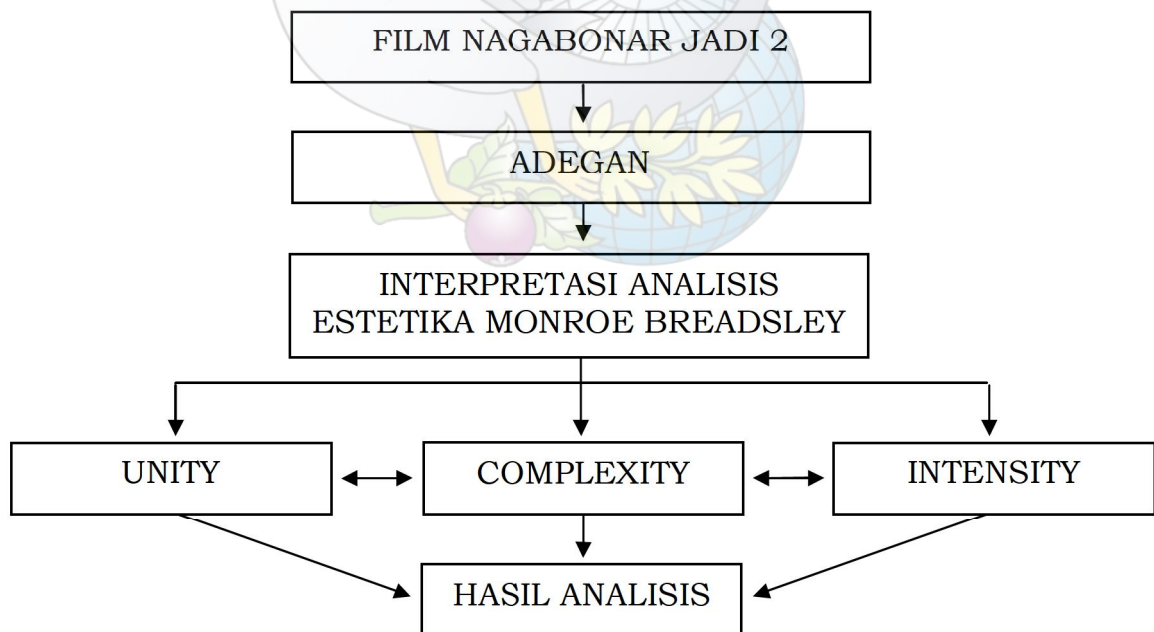
### b. Analisis Interpretasi

Interpretasi adalah proses menyampaikan pesan secara eksplisit dan implisit yang termuat dalam realitas. Menurut Poespoprodjo yang dikutip Tjetjep Rohendi Rohidi (2011:223) dalam buku *Metode Penelitian Seni* mengatakan penafsir hanya menyampaikan, merumuskan yang dikatakan pada realitas, dan mengubah hal yang mengatasi daya tangkap kemanusiaan menjadi sesuatu yang dapat dipahami oleh orang lain. Dalam penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang sudah dirumuskan, menggunakan interpretasi analisis dengan pendekatan teori dramatik Brechtian (Bertolt Brecht) dan estetika Monroe Breadsley untuk mengkaji film *Nagabonar Jadi 2* karya Deddy Mizwar. Berikut bagan langkah-langkah analisis yang digunakan.





Bagan 2. Model Analisis Interpretasi Dramatik Film *Nagabonar Jadi 2*.



Bagan 3. Model Analisis Interpretasi Estetika Film *Nagabonar Jadi 2*

## H. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian selengkapnya disusun ke dalam tulisan dengan urutan sebagai berikut :

Bab pertama berisikan pendahuluan dengan uraian sebagai berikut: latar belakang dan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoretis, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

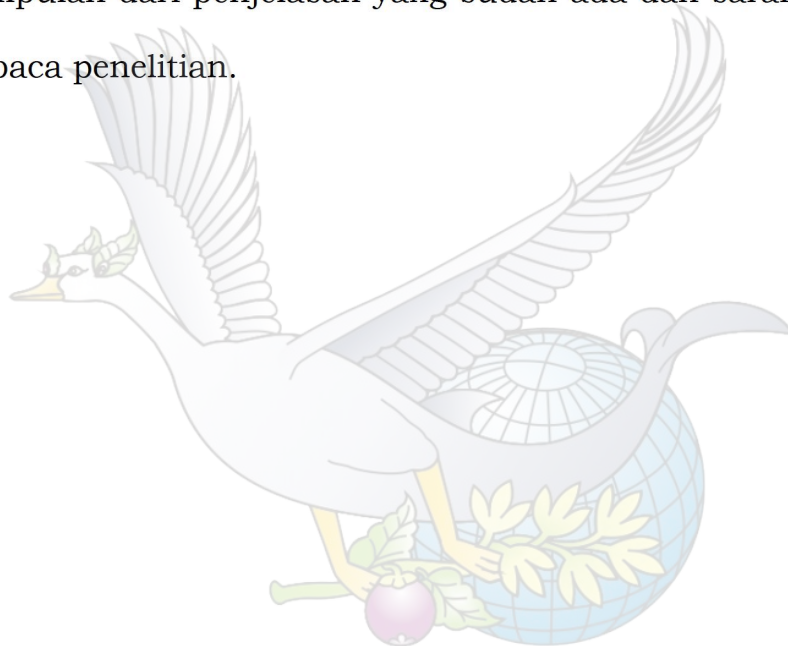
Bab kedua menguraikan keberadaan film *Nagabonar Jadi 2*, meliputi kilas kondisi perfilman di Indonesia pada tahun 2000 sampai 2006, produksi film dan perkembangan *genre* pada tahun 2007, gambaran umum film *Nagabonar Jadi 2*, serta interpretasi dan opini masyarakat umum mengenai fenomena munculnya film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007.

Bab ketiga mendeskripsikan struktur dramatik film *Nagabonar Jadi 2*. Bab ini menguraikan keseluruhan cerita di dalam film *Nagabonar Jadi 2* yang kembali dipecah menjadi tahap permulaan meliputi tahap *exposition* dan *iniciting action*, tahap pertengahan meliputi tahap *conflication*, *crisis*, dan *climax*, serta tahap penutupan meliputi tahap *resolution* dan *conclusion*.

Bab keempat berisikan uraian hasil interpretasi analisis menggunakan teori estetika Monroe Breadsley. Sajian data

meliputi adegan-adegan yang telah ditentukan sesuai dengan kaidah estetika film, yang kemudian akan dianalisa menggunakan tiga langkah yaitu. kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).

Bab kelima merupakan bab terakhir yang menyampaikan kesimpulan dari penjelasan yang sudah ada dan saran-saran bagi pembaca penelitian.





## **BAB II**

### **KEBERADAAN FILM *NAGABONAR JADI 2***



### **BAB III**

## **STRUKTUR DRAMATIK FILM NAGABONAR JADI 2**



## **BAB IV**

### **ESTETIKA FILM NAGABONAR JADI 2**





## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Dari hasil pembahasan dan analisis yang telah disajikan, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut;

*Pertama*, keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007 merupakan satu fenomena yang cukup menarik. *Genre* drama komedi yang diusung memberikan warna yang berbeda di tengah-tengah kondisi perfilman di Indonesia dalam kondisi involutif atau didominasi *genre* drama dan horor. Kehadiran film *Nagabonar Jadi 2* dengan mengangkat tema nasionalisme membawa suasana baru bagi perfilman di Indonesia. Kerinduan masyarakat pada masa-masa perjuangan mengingat tema ini belum pernah tersentuh sejak kondisi krisis melanda perfilman di Indonesia pada tahun 1990, film ini juga memberikan jawaban obat rindu bagi sebagian masyarakat di Indonesia yang pernah mengalami dan melihat kejayaan film *Nagabonar 1987*, sehingga keberadaannya menjawab kebosanan masyarakat perihal pilihan *genre* yang ada maupun tawaran tema yang disajikan.

Pemilihan *genre* komedi yang digunakan membuat pesan nasionalisme yang diusung dapat diterima dengan mudah oleh

penonton. Berbagai tanggapan muncul memberikan apresiasi karya film besutan sutradara Deddy Mizwar ini. Penarikan intersubyektif dari hasil opini masyarakat bahwa film *Nagabonar Jadi 2* merupakan suatu usaha mengembalikan jati diri masyarakat Indonesia (nasionalisme) yang sudah mulai luntur dan memberikan warna dan bentuk kesegaran baru pertumbuhan film di Indonesia pada tahun 2007.

*Kedua*, struktur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* dikelompokkan menjadi tujuh tahapan di antaranya; 1 *exposition* (pengenalan karakter utama dan pendukung serta aspek ruang dan waktu), 2 *inciting action* (pengenalan konflik dan permasalahan), 3 *confliction* (pengembangan permasalahan dan kemunculan anti klimak cerita), 4 *crisis* (kembali dimunculkannya permasalahan menjelang klimak), 5 *climax* (puncak permasalahan), 6 *resolution* (pemecahan masalah) dan 7 *conclusion* (tujuan atau akhir cerita).

Tahap *exposition* film *Nagabonar Jadi 2* menata kembali bagian-bagian cerita untuk memberikan penjelasan dan keterangan seputar tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis yang terlibat di dalam cerita. Pada tahap ini juga menginformasikan tentang aspek ruang dan waktu berlangsungnya cerita. Tahap

*inciting action* memberikan gambaran permasalahan yang akan dikembangkan ke dalam tahapan selanjutnya.

Tahap *confliction* menata kembali bagian-bagian cerita untuk mengembangkan usaha dari tokoh antagonis mencapai tujuannya yang telah digambarkan pada tahap *inciting action*. Pada tahapan ini alur cerita mengalami penurunan tensi dramatik (anti klimak) yang bertujuan memberikan rasa penasaran kepada penonton. Tahap *crisis* kembali memunculkan konflik pada adegan menjelang akhir durasi cerita. Hal ini sebagai upaya untuk mengembangkan suatu tindakan menuju *climax* cerita. Artinya benih-benih kegentingan konflik antar tokoh kembali mengemuka menjelang *climax*. Tahap *climax* merupakan kelanjutan peristiwa dramatik yang telah dibangun oleh tahap *confliction* dan *crisis*. Tahapan ini mempertemukan pihak-pihak yang berlawanan untuk saling berhadapan dalam situasi puncak pertentangan. Tokoh utama mengalami putus asa baik dari segi fisik maupun mental.

Tahap *resolution* menata kembali bagian-bagian cerita untuk menginformasikan solusi permasalahan yang sedang dihadapi antara karakter protagonis dan antagonis. Tahap *conclusion* menggambarkan akhir dari jalinan struktur dramatik, dimana nasib para tokoh mendapat kepastian dan keluar dari permasalahan yang telah dikembangkan.

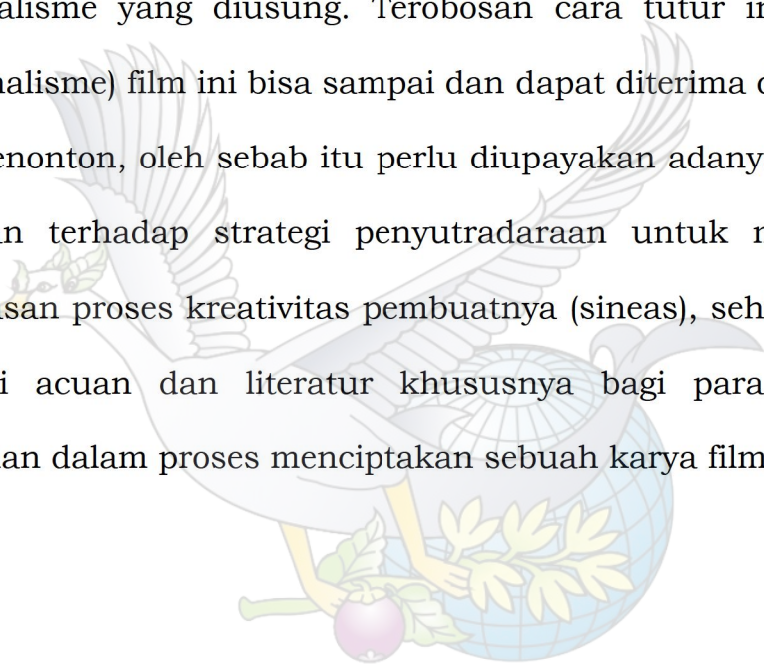


Dengan demikian, melalui tahapan di atas dapat diketahui struktur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* menata kembali cerita secara keseluruhan menjadi bagian-bagian yang mampu menginformasikan karakter protagonis, antagonis, dan tritagonis yang memainkan perannya, masalah dan tujuan apa yang ingin dicapai, aspek ruang dan waktu yang digunakan dan berkembang menjadi alur cerita secara keseluruhan.

*Ketiga*, adegan-adegan di dalam film *Nagabonar Jadi 2* yang dianalisis di antaranya; adegan yang mewakili ke tujuh tahapan alur dramatik. Pembahasan yang telah dilakukan menggunakan pendekatan teori estetika *Monroe Bredsley* yang menyatakan sebuah karya seni yang berhasil harus memenuhi tiga tahapan yaitu; *unity* (kesatuan), *complexity* (kerumitan), dan *intensity* (kesungguhan). Dari hasil analisis dalam penelitian ini, ketiga tahapan tersebut telah melekat pada adegan-adegan yang telah ditentukan. Semua unsur-unsur pembentuk yang ada (naratif dan sinematik) saling berhubungan satu sama lain dalam satu kesatuan sistem yang terstruktur, sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang mampu memberikan nilai-nilai estetik dan pengalaman estetik yang membuat penonton ikut merasakan suasana lucu, sedih, haru, gembira, serta dapat menyerap maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.

## **B. Saran**

Film *Nagabonar Jadi 2* menjadi alternatif sebuah tayangan film komersial yang patut diperhitungkan dan juga dikembangkan. Film ini memberikan satu terobosan cara tutur yang menarik dengan memilih *genre* komedi untuk menyampaikan tema nasionalisme yang diusung. Terobosan cara tutur inilah pesan (nasionalisme) film ini bisa sampai dan dapat diterima dengan baik oleh penonton, oleh sebab itu perlu diupayakan adanya penelitian lanjutan terhadap strategi penyutradaraan untuk memberikan penjelasan proses kreativitas pembuatnya (sineas), sehingga dapat sebagai acuan dan literatur khususnya bagi para akademisi perfilman dalam proses menciptakan sebuah karya film.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ahmad M. Ramli dan Fathurahman, 2004. *Film Independent Dalam Prespektif Hukum Hak Cipta dan Hukum Perfilman Indonesia*, Bandung: Ghalia Indonesia.
- A.A.M Djelantik, 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Arnheim, Rudolph, 1957, *Film as Art*, London University of California Press.
- Braudry, Leo dan Cohen, Marshall, 1999, *Film Theory and Criticism*, New York: Oxford University Press.
- Drs. Alimin Leo, 1998. "Tata Fotografi Televisi" *Diktat*, Institut Kesenian Jakarta.
- Benny H. Hoed, 2011, *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*, Jakarta: Komunitas Banmbu.
- Darsono Sony Kartika, 2007, *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- \_\_\_\_\_, 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Darsono Sony Kartika dan Sunarmi, 2007, *Estetika Seni Rupa Nusantara*, Surakarta: ISI Press.
- D.A. Peransi, 2005, *Film/ Media/ Seni*, Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- David Cooper, 2002. *A Companion to Aesthetics*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Elizabeht Lutters, 2004. *Menulis Skenario*, Jakarta: Grasindo.
- Eldridge, Richard, 2004, *An Introduction to the Philosophy of Art*. Cambridge dan New York: Cambridge University Press.
- Eric Sasono dkk, 2011. *Menjegal Film Indonesia*. Jakarta: Rumah Film dan Tifa Production.



- Eky Imanjaya, 2011. *Mau Dibawa Kemana Sinema Kita?*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Fabe, Marilyn, 2004, *Closely Watched Films an Introduction to the Art of Narrative Film Technique*, Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press.
- Gayus Siagian, 2006. *Menilai Film*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Gayus Siagian, 2010. *Sejarah Film Indonesia Masa Kelahiran - Pertumbuhan*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- H. Usmar Ismail, 1986. *Mengupas Film*. Jakarta: PT. Pustaka Sinar Harapan.
- Himawan Pratista, 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Joseph M. Boggs dalam terjemahan Asrul Sani, 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Joseph V. Mascelli, A.S.C dalam terjemahan Asrul Sani. 1987. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Leli Achlina dan Purnama Suwardi, 2011. *Kamus Istilah Pertelevision*. Jakarta: Kompas.
- Matius Ali, 2011. *Estetika: Pengantar Filsafat Seni*. Sanggar Luxor.
- Marselli Sumarno, 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana.
- M. Sarief Arief, 2009, *Politik Film di Hindia Belanda*, Jakarta: Komunitas Bambu.
- Nyoman Kutha Ratna, 2007, *Estetika Sastra dan Budaya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Richard Krevolin, 2003. *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Rikrik L. Saptaria, 2006. *Acting*. Bandung: Rekayasa Sains.

- RMA. Harymawan, 1988. *Dramaturgi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sony Set, 2005. *Jadilah Penulis Skenario Profesional*. Bandung: PT. Mizan Pustaka, Bandung.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS.
- Syarief Maulana, 2012, *Manusia dan Teknologi dalam 2001: A Space Odyssey*. Bandung: Garasi10.
- Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Thomson, Katherine dan Jones, 2008, *Aesthetics and Film*, UK: University of Cambridge.
- Yapi Tambayong, 2011. *Aktng Susah-Susah Gampang – Gampang-Gampang Susah*. Jakarta: Gramedia.
- Wahyu Wary Pintoko dan Diki Umbara, 2010. *How To Become A Cameraman*. Yogyakarta: Interprebook.
- Zettl, Herbert, 2011, *Sight Sound Motion Applied Media Aesthetics*, San Francisco State University.

### **Laporan Penelitian**

- Dwi Indah Purnama, 2009. "Film Nagabonar Karya Asrul Sani dan Film Nagabonar Jadi 2 Karya Musfar Yasin: Analisis Resepsi" Universitas Sumatera Utara Medan.
- Dwi Haryanto, 2010. "Analisis Tekstual Film Laskar Pelangi Karya Riri Reza" Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Leony, 2008. "Representasi komunikasi nonverbal dalam kaitan komunikasi antarbudaya pada film (Nagabonar Jadi 2). Universitas Petra.
- Zainal Ismail, 2009. "Pesan Nasionalisme Dalam Film Indonesia (Analisis isi pada film Naga Bonar Jadi 2)" Universitas Muhammadiyah.

## Jurnal

Dario Saftich, 2010, "*Arnheim Theory of Aesthetics and Figures of Speech*". Metodicki obzori 10 Vol. 2.

Sieber, Roy, 1962. *The Arts and their Changing Social Function*, dalam *Antropology and Africa Today*. Annals of the New York Academy of Science Vol. 96.

## Artikel Majalah dan Surat Kabar

Majalah Montese edisi 23 juni 2012.

Majalah Tempo edisi 29 Januari – 4 Februari 2007.

Chand Parves Servia. Laporan Pengurus PPFi (Persatuan Perusahaan Film Indonesia) Masa Bakti 2004-2007.

## Internet

<http://www.rickyeka.com/perfilman-indonesia-sejarah-perkembangan-situs-review-film.html>. diunduh 7 September 2012.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Sekuel>. diunduh 25 November 2012.

<http://indoshowbizinsiders.weebly.com/box-office.html>. diunduh 26 November 2012.

[http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-n014-07-410698\\_nagabonar-jadi-2/award#.ULD5kFK22oE](http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-n014-07-410698_nagabonar-jadi-2/award#.ULD5kFK22oE) diunduh 26 November 2012.

[http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-n014-07-410698\\_nagabonar-jadi-2#.UWRkvTf\\_InE](http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-n014-07-410698_nagabonar-jadi-2#.UWRkvTf_InE). diunduh 6 April 2013.

[http://www.sctv.co.id/infotainment/mengenang-sejarah-lewat-inaga-bonar-jadi-2-i\\_16663.html](http://www.sctv.co.id/infotainment/mengenang-sejarah-lewat-inaga-bonar-jadi-2-i_16663.html). diunduh 17 Juni 2013.

<http://sinema-indonesia.com/?p=67>. diunduh 24 Juli 2013.

<http://purple-sally3.blogspot.com/2007/04/naga-bonar-jadi-2.html>. diunduh 24 Juni 2013.



<http://www.xfactorindonesia.com/articles/read/1083/nonton-film-nagabonar-jadi-2-nasionalisme-shena-terbentuk>  
diunduh 9 Juli 2013.

## **Video**

Film *Nagabonar Jadi 2* Produksi Citra Sinema dan Bumi Prasidi Bi-Epsi. Dirilis tahun 2007.

## **Narasumber**

Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., 33 tahun. Jember. Dosen Televisi dan Film Fakultas Sastra Universitas Jember.

Ilham Zoebazary, M.Si., 50 tahun Jember. Dosen Televisi dan Film Fakultas Sastra Universitas Jember.

Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art. 35 tahun. Surakarta. Dosen DKV Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS.

Ida Nuraini, S.Ag., 41 tahun, Jakarta, Staff Programming TVRI Pusat Jakarta.

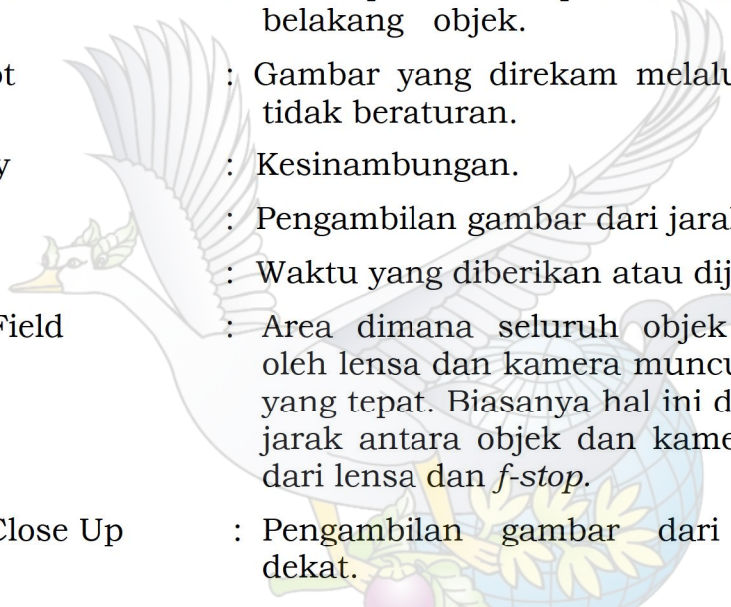
Syarief Maulana, 29 tahun. Bandung. Kritikus dan Penulis Buku *Manusia dan Teknologi dalam 2001: A Space Odyssey Sebuah Penafsiran Terhadap Mahakarya Stanley Kubrick*.

Yanuar Teguh Prasetyo, S.Sn., 28 tahun. Jakarta. Graphic Designer TVRI Pusat Jakarta.

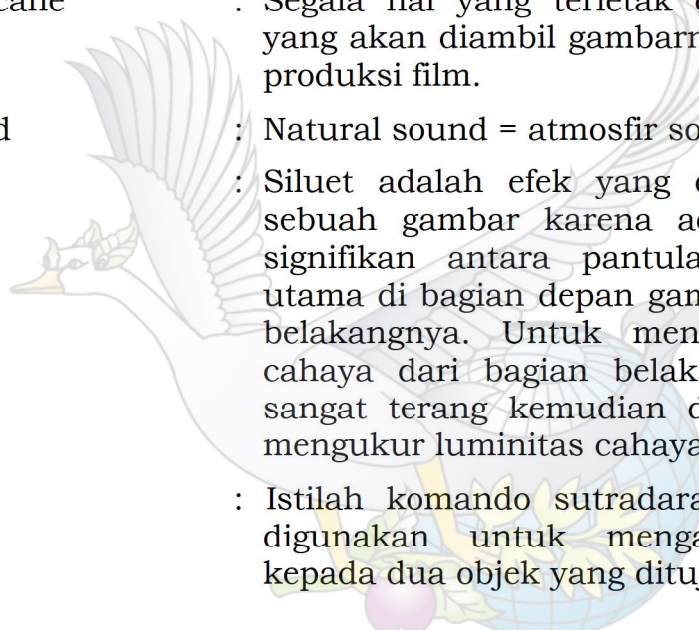
Kartiwa Kara Bayanaka, 29 tahun. Bandung. Praktisi di Story Lab Bandung.

Whidy Nugroho, S.Sn., M.Sn., 36 tahun. Surakarta. Dosen Televisi dan Film ISI Surakarta.

## GLOSARIUM



Angle	: Sudut pengambilan gambar.
Audio Effect	: Efek suara.
Background	: Latar belakang.
Blocking	: Penempatan objek yang sesuai dengan kebutuhan gambar.
Back Light	: Penempatan lampu dasar dari sudut belakang objek.
Crazy Shot	: Gambar yang direkam melalui kamera yang tidak beraturan.
Continuity	: Kesenambungan.
Close Up	: Pengambilan gambar dari jarak dekat.
Durasi	: Waktu yang diberikan atau dijalankan.
Depth of Field	: Area dimana seluruh objek yang diterima oleh lensa dan kamera muncul dengan fokus yang tepat. Biasanya hal ini dipengaruhi oleh jarak antara objek dan kamera, <i>focal length</i> dari lensa dan <i>f-stop</i> .
Extreme Close Up	: Pengambilan gambar dari jarak sangat dekat.
Focus	: Penyelarasan gambar secara detail, tajam, dan jernih hingga mendekati objek aslinya.
High angle	: Meperlihatkan sebuah obyek tampak lebih kecil.
High key lighting	: Merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batas yang tipis antara area gelap dan terang.
Jumping Shot	: Proses pengambilan gambar secara tidak berurutan.
Long Shot	: Gambar yang direkam dari jarak yang jauh. Biasanya digunakan dengan cara pengambilan gambar dari sudut panjang dan lebar.



Low angle	: Meperlihatkan sebuah obyek tampak lebih besar.
Low key lighting	: Merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batasan tegas antara area gelap dan terang,
Medium Close Up	: Pengambilan gambar dari jarak cukup dekat.
Medium Shot	: Gambar yang diambil dari jarak sedang.
Medium Long Shot	: Pengambilan gambar dari jarak yang panjang dan jauh.
Mise en scane	: Segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film.
Nat Sound	: Natural sound = atmosfir sound.
Siluet	: Siluet adalah efek yang dihasilkan dalam sebuah gambar karena adanya perbedaan signifikan antara pantulan cahaya objek utama di bagian depan gambar dengan latar belakangnya. Untuk menghasilkan siluet, cahaya dari bagian belakang objek harus sangat terang kemudian ditangkap dengan mengukur luminitas cahaya latar belakang.
Two Shot	: Istilah komando sutradara yang seringkali digunakan untuk mengarahkan kamera kepada dua objek yang dituju.



## LAMPIRAN

**Tabel 1. Segmentasi Sekuen Film *Nagabonar Jadi 2*.**

No	Sekuen	Lokasi
1	<p>Rencana Bonaga mengutarakan keinginannya kepada Nagabonar untuk membangun sebuah resort diperkebunan kelapa sawit.</p> 	<p><b>Medan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jalan</li> <li>• Perkebunan kelpa sawit</li> <li>• Lapangan bola pinggir jalan diantara pohon kelapa sawit</li> </ul> <p><b>Jakarta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bandara</li> <li>• Jalan</li> <li>• Rumah Bonaga</li> <li>• Rumah Makan</li> <li>• Kamar Tidur</li> <li>• Kantor</li> <li>• Tanah Kosong (Peresmian Pabrik Farmasi)</li> <li>• Dermaga</li> <li>• Tempat Fitnes</li> <li>• Pangkalan Bajaj</li> <li>• Lapangan Bola</li> </ul>
2	Usaha Bonaga meyakinkan Nagabonar.	<p><b>Jakarta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumah Makan</li> <li>• Rumah Bonaga</li> <li>• Kantor</li> <li>• Diskotik</li> </ul>
3	Petualangan Nagabonar dengan Umar mengunjungi patung dan makam pahlawan	<p><b>Jakarta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumah Bonaga</li> <li>• Monumen Patung Soekarno dan Hatta.</li> <li>• Jalan Raya</li> <li>• Monumen Patung Jenderal Soedirman</li> <li>• Lapangan Sepak Bola</li> </ul>
4	Kisah Asmara Bonaga dengan Monita.	<p><b>Jakarta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumah Bonaga</li> <li>• Apartement Monita</li> <li>• Taman</li> <li>• Jalan</li> </ul>
5	Nagabonar Belajar Mengaji	<p><b>Jakarta</b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jalanan Kampung</li> <li>• Masjid</li> </ul>
6	Proses persetujuan Nagabonar dan penandatanganan kontrak proyek pembangunan resort antara kantor Bonaga dengan orang Jepang	<b>Jakarta</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kantor</li> <li>• Rumah Makan</li> <li>• Rumah Bonaga</li> <li>• Masjid</li> <li>• Kantor</li> </ul>
7	Karakter Nagabonar dan Bonaga saling memahami perasaan antara keduanya.	<b>Jakarta</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumah Umar</li> <li>• Makam Pahlawan</li> <li>• Rumah Bonaga</li> <li>• Lapangan Bola (Adegan Upacara Bendera)</li> <li>• Latar Kantor (Adegan Upacara Bendera)</li> <li>• Kantor</li> </ul> <b>Medan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Makam Emak, Kirana, dan Bujang.</li> <li>• Apartement Monita</li> </ul>

**Tabel 2. Segmentasi Adegan dan Shot dalam Sekuen “rencana Bonaga mengutarakan keinginannya menjual perkebunan kelapa sawit untuk dijadikan resort kepada Nagabonar”.**

No	Adegan	Durasi	Jumlah dan Klasifikasi Shot
1	Perjalanan Bonaga ke Medan.	00.01.00 – 00.01.34 Disc A	4 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> High, Level, dan, low Angle. <b>Jarak:</b> Close Up, Medium Close Up, dan, Full Shot. <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> Follow Pan.
2	Nagabonar Pamit di Makam Emak, Kirana, dan Bujang.	00.01.35 – 00.03.32 Disc A	20 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> High, Low, dan Level Angle. <b>Jarak:</b> Extreme Long Shot, Full Shot, Medium Shot, medium Close Up, dan Close Up. <b>Komposisi:</b> Dinamik

			<b>Gerak Kamera:</b> <i>Swing, zoom, dan Crab.</i>
3	Perjalanan Nagabonar dan Bonaga ke bandara.	00.03.33 – 00.05.32 <i>Disc A</i>	20 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Full Shot, Medium Shot, medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Hand Healt dan Crab.</i>
4	Penyambutan Nagabonar dan Bonaga di bandara oleh Ronny, Pomo, dan Zacky.	00.05.33 – 00.09.44 <i>Disc A</i>	56 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Full Shot, Medium Shot, medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Swing dan Follow.</i>
5	Nagabonar melihat anak-anak bermain sepak bola di belakang rumah Bonaga.	00.09.45 – 00.10.38 <i>Disc A</i>	14 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Extreme Long Shot, Full Shot, medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Follow.</i>
6	Bonaga mengutarakan kegelisahannya kepada Ronny, Pomo, dan Zacky mengenai persoalan penjualan perkebunan kelapa sawit Nagaboanar.	00.10.39 – 00.11.51 dan 00.12.47 – 00.14.09 <i>Disc A</i>	75 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Follow</i>
7	Nagabonar makan malam di rumah Bonaga.	00.11.52 – 00.12.46 <i>Disc A</i>	12 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Knee Shot, medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik



			<b>Gerak Kamera:</b> <i>Tilt.</i>
8	Nagabonar ingin tidur dikamar Bonaga.	00.14.10 – 00.17.56 <i>Disc A</i>	32 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Knee Shot, Medium Shot, medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik dan Simetrik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Tilt, Pan, dan Follow</i> .
9	Pembicaraan Nagabonar dengan Pomo.	00.17.57 – 00.19.38 <i>Disc A</i>	19 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b>
10	Peresmian Pabrik Farmasi Bonaga oleh Menteri Perindustrian RI.	00.19.39 – 00.23.25 <i>Disc A</i>	34 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low, dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik dan Simetrik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Track, Swing, dan Crab</i> .
11	Bonaga mengutarakan keinginannya menjual kebun kelapa sawit kepada Nagabonar.	00.23.26 – 00.28.07 <i>Disc A</i>	86 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik dan Simetrik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab, Follow, Pan,</i>
12	Pertemuan Nagabonar dengan Umar dan Usaha Ronny, Pomo, dan Zacky mencari Nagabonar.	00.28.08 – 00.33.18 <i>Disc A</i>	64 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low, dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Follow,</i>

			<i>Pan, Zoom, dan crab.</i>
13	Nagabonar marah dan kecewa dengan Bonaga karena ingin menjual kebun kelapa sawit.	00.33.19 – 00.36.25 <i>Disc A</i>	22 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low, dan Level Angle.</i> <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Close Up, dan Close Up.</i> <b>Komposisi:</b> Dinamik dan Simetrik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab, Tilt, dan Follow.</i>

**Tabel 3. Segmentasi Adegan dan Shot dalam Sekuen “usaha Bonaga meyakinkan Nagabonar”.**

No	Adegan	Durasi	Jumlah dan Klasifikasi Shot
1	Bonaga minta bantuan Monita untuk menyampaikan pemikirannya pada Nagabonar.	00.36.26 – 00.37.44 dan 00.38.54 – 00.39.51 dan 00.42.23 – 00.44.02 dan 00.46.52 – 00.47.08 <i>Disc A</i>	43 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low, dan Level Angle.</i> <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, dan Close Up.</i> <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Tilt, Crab, Follow, Swing, dan Pan.</i>
2	Monita menyampaikan apa yang diinginkan Bonaga kepada Nagabonar.	00.00.32 – 00.04.47 <i>Disc B</i>	106 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low, dan Level Angle.</i> <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Knee Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, dan Close Up.</i> <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Pan, Tilt, dan Crab.</i>
3	Nagabonar setelah mendengar penjelasan Monita tidak kembali ke Medan, tetapi balik ke rumah	00.04.48 – 00.05.59 <i>Disc B</i>	37 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low, dan Level Angle.</i> <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, dan Close Up.</i> <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab, Pan,</i>



	Bonaga dan bermain-main bersama anak-anak.		dan <i>Follow</i> .
4	Bonaga mengajak Nagabonar ke diskotik untuk bersenang-senang.	00.06.00 – 00.09.35 dan 00.09.57 – 00.10.08 dan 00.10.57 – 00.11.28 <i>Disc B</i>	68 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low, dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, Close Up, Big Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab, Pan, dan Hand Healt</i> .

**Tabel 4. Segmentasi Adegan dan Shot dalam Sekuen “petualangan Nagabonar dengan Umar di Jakarta”.**

No	Adegan	Durasi	Jumlah dan Klasifikasi Shot
1	Umar jemput Nagabonar dirumah Bonaga.	00.37.45 – 00.38.53 <i>Disc A</i>	13 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Pan</i> .
2	Nagabonar dan Umar berkunjung ke monument patung Soekarno dan Hatta.	00.39.52 – 00.42.22 <i>Disc A</i>	38 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Track, Crab, dan Follow</i> .
3	Perdebatan Nagabonar dengan Polisi karena bajaj Umar melanggar peraturan lalu lintas.	00.44.03 – 00.46.51 <i>Disc A</i>	48 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Follow</i> .
4	Nagabonar dan	00.47.09 – 00.49.31	36 <i>shot</i> dengan klasifikasi:



	Umar berkunjung ke monument patung Jenderal Soedirman.	Disc A	<b>Angle:</b> High, Low dan Level Angle. <b>Jarak:</b> Long Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up dan Close Up. <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> Crab, Tilt, dan Follow.
5	Nagabonar marah-marah dengan sopir metromini.	00.49.32 – 00.50.52 Disc A	27 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> High, Low dan Level Angle. <b>Jarak:</b> Full Shot, Medium Close Up dan Close Up. <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> Pan dan Follow.
6	Ucapan terima Kasih Nagabonar pada Umar.	00.50.53 – 00.53.47 Disc A	17 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> Low dan Level Angle. <b>Jarak:</b> Long Shot, Medium Shot, Medium Close Up dan Close Up. <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> Pan dan Zoom.

**Tabel 5. Segmentasi Adegan dan Shot dalam Sekuen “kisah asmara Bonaga dengan Monita”.**

No	Adegan	Durasi	Jumlah dan Klasifikasi Shot
1	Pertemuan Monita dengan Nagabonar.	00.53.48 – 00.58.40 Disc A	76 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> High dan Level Angle. <b>Jarak:</b> Long Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up dan Close Up. <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> Hand Healt, Follow dan Pan.
2	Bonaga ke apartement Monita.	00.58.41 – 00.59.54 Disc A	20 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> Level Angle. <b>Jarak:</b> Full Shot, Medium Close Up dan Close Up.

			<b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b>
3	Nagabonar bertanya pada Bonaga apakah dia sudah mengungkapkan perasaannya pada Monita.	00.59.55 – 01.03.08 Disc A	15 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up</i> dan <i>Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik dan Simetrik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab, Tilt, Follow</i> , dan <i>Zoom</i> .
4	Nagabonar menceritakan kisah masa lalunya pada Monita.	00.09.36 – 00.09.58 dan 00.10.09 – 00.10.56 dan 00.11.29 – 00.17.02 Disc B	56 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Knee Shot, Medium Shot, Medium Close Up</i> dan <i>Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Follow, Crab</i> , dan <i>Zoom</i> .
5	Nagabonar dan Bonaga mengejar dan mengantarkan Monita pulang.	00.17.03 – 00.21.04 Disc B	65 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Low</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Knee Shot, Medium Shot, Medium Close Up</i> dan <i>Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Pan, Follow</i> , dan <i>Swing</i> .
6	Bonaga curhat pada Monita setelah Nagabonar marah dan menyuruh dia pergi dari rumah.	00.30.10 – 00.30.38 Disc B	4 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Knee Shot, Medium Shot</i> , dan <i>Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab</i> , dan <i>Zoom</i> .
7	Bonaga mengucapkan perasaannya kepada Monita.	00.38.40 – 00.42.07 Disc B	25 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, Close Up</i> , dan <i>Big Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik



			<b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab</i> .
--	--	--	------------------------------------

**Tabel 6. Segmentasi Adegan dan Shot dalam Sekuen “Nagabonar belajar Mengaji”.**

No	Adegan	Durasi	Jumlah dan Klasifikasi Shot
1	Nagabonar minta pada Umar untuk mengajari mengaji.	00.21.05 – 00.22.57 <i>Disc B</i>	11 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up</i> dan <i>Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Zoom, Swing, dan Tilt</i> .
2	Nagabonar dan Umar mengunjungi makam pahlawan.	00.30.39 – 00.32.36 <i>Disc B</i>	20 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Knee Shot, Medium Shot, Medium Close Up</i> dan <i>Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Track, Pan, dan Crab</i> .

**Tabel 7. Segmentasi Adegan dan Shot dalam Sekuen “penandatanganan kontrak kerja pembangunan resort dengan orang Jepang”.**

No	Adegan	Durasi	Jumlah dan Klasifikasi Shot
1	Pembicaraan proses lanjutan kerja sama proyek pembangunan resort dengan orang Jepang.	00.22.58 – 00.25.22 <i>Disc B</i>	61 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up</i> dan <i>Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik dan Simetrik. <b>Gerak Kamera:</b> <i>Zoom</i> dan <i>Follow</i> .
2	Bonaga meminta kepastian	00.25.23 – 00.28.19 <i>Disc B</i>	56 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> .



	Nagabonar mengenai persetujuan penjualan kebun kelapa sawit.		<b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up dan Close Up.</i> <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab, Follow, dan Pan.</i>
3	Perasaan Nagabonar bercampur aduk antara marah dan kecewa setelah mengetahui orang yang ingin membeli kebun kelapa sawitnya adalah orang Jepang.	00.28.20 – 00.30.09 <i>Disc B</i>	19 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Level Angle.</i> <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up dan Close Up.</i> <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab, Pedestal, dan Tilt.</i>
4	Ronny dan Pomo menjemput Nagabonar untuk kelanjutan proses penandatanganan kontrak kerja pembangunan resort dengan orang Jepang.	00.42.07 – 00.43.01 dan 00.43.18 – 00.44.33 <i>Disc B</i>	16 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Level Angle.</i> <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, dan Medium Close Up.</i> <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Pedestal, Crab, dan Tilt.</i>
5	Nagabonar menandatangani kontrak perjanjian pembangunan resort.	00.43.02 – 00.43.17 dan 00.43.34 – 00.46.45 <i>Disc B</i>	60 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High dan Level Angle.</i> <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Close Up dan Close Up.</i> <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Follow dan Track.</i>

**Tabel 8. Segmentasi Adegan dan Shot dalam Sekuen “Nagabonar dan Bonaga saling memahami perasaan antara keduanya”.**

No	Adegan	Durasi	Jumlah dan Klasifikasi Shot
1	Nagabonar meminta Bonaga untuk menuliskan surat buat Mak, Kirana, dan Bujang.	00.32.46 – 00.33.57 dan 00.34.27 – 00.34.48 dan 00.35.03 – 00.36.26 Disc B	32 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Medium Close Up, Close Up, dan Big Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab</i> .
2	Bonaga membacakan pesan Nagabonar di makam Emak, Kirana, dan Bujang.	00.32.37 – 00.32.45 dan 00.33.58 – 00.34.26 dan 00.34.49 – 00.35.02 dan 00.36.27 – 00.37.59 Disc B	21 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Long Shot, Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up, Close Up, dan Big Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Swing, Zoom, Crab, dan Track</i> .
3	Nagabonar teringat rencana relokasi makam Mak, Kirana, dan Bujang saat berkunjung di makam ayah Umar.	00.38.00 – 00.38.39 Disc B	8 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>Low dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Close Up, Close Up, dan Big Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b>
4	Upacara Bendera	00.46.46 – 00.48.23 Disc B	32 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High, Low dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Shot, Medium Close Up dan Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Pedestal, Crab, dan Tilt</i> .
5	Bonaga membatalkan proyek kerja sama pembangunan	00.48.24 – 00.49.20 Disc B	18 shot dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High dan Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot, Medium Close Up dan Close Up</i> .

	resort diperkebunan kelapa sawit Nabonar.		<b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab</i> .
6	Nagabonar mengungkapkan apa yang dirasakannya pada Bonaga.	00.49.21 – 00.52.00 <i>Disc B</i>	52 <i>shot</i> dengan klasifikasi: <b>Angle:</b> <i>High</i> dan <i>Level Angle</i> . <b>Jarak:</b> <i>Full Shot</i> , <i>Medium Close Up</i> , <i>Close Up</i> , dan <i>Big Close Up</i> . <b>Komposisi:</b> Dinamik <b>Gerak Kamera:</b> <i>Crab</i> .

